

# PLAY! ZINE

# 48 | OKTOBAR 2010.



BESPLATNI  
MAGAZIN

## COVER STORY STARCRRAFT II



ROCCAT ARVO



DISCIPLES III



SCOTT PILGRIM  
VS THE WORLD

PODSETITE SE MONKEY ISLAND 2 - GTX 460, ONO ŠTO SMO ČEKALI - DETALJNI GAMESCOM I WCG IZVEŠTAJI



[www.play-zine.com](http://www.play-zine.com)



# ZNAMO ŠTA ĆETE IGRATI POSLE LETA



## MEDAL OF HONOR

MoH se seli iz WWII u moderno vreme, stiže 15.10.



## ASSASIN'S CREED BROTHERHOOD

Komandujte bratstvom. Multiplayer mod (konačno) Upoznajte uživo Lenarda i Makijavelija, otključajte specijalna oružja. 19.11. 2010.



## FALLOUT NEW VEGAS

Priča se dešava 3 godine posle događaja iz Fallout 3. Nastavite priču 22.10. 2010.



## FIFA 11

11 vs 11 multiplejer, personality za svakog igrača igrajte kao golman i još pored next gen konzola od ove godine i u PC verziji Stiže 01.10.2010.



## SIMS 3 ZA KONZOLE

Prestižna EA franšiza konačno stiže i za ljubitelje konzola U prodaji od 29.10.2010

DISTRIBUCIJA VIDEO IGARA I KONZOLA

**extreme CC**

www.extremecce.rs



**UREDNIK:**

Aleksandar Ilić

**UREDNICI RUBRIKA:**

Luka Zlatić, Viktor Popović

**REDAKCIJA:**

Milan Đukić, Viktor Popović,  
Aleksandar Ilić

**SARADNICI:**

Vukašin Stijović, Vladimir Dolapčev,  
Nikola Jovanović, Milan Đukić,  
Nikola Dolapčev, Viktor Vidosavljević,  
Vladislav Herbut, Nemanja Aleksić

**ART DIREKTOR:**

Ivan Ćosić

**PRELOM:**

Đorđe Petrović

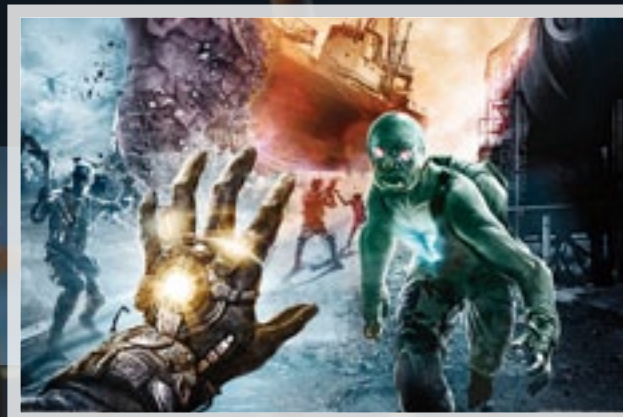
**KONTAKT:**

PLAY! magazine | [www.play-zine.com](http://www.play-zine.com)  
Beograd | [redakcija@play-zine.com](mailto:redakcija@play-zine.com)

CIP - Katalogizacija u publikaciji, Narodna biblioteka  
Srbije, Beograd, 79, PLAY! [Elektronski izvor] : magazine  
/ glavni i odgovorni urednik Milan Đukić. - Elektron-  
ski časopis. - 2006, br. 1 (juni) -. - Beograd (Vilovskog  
6) : Rur industries, 2006 - Način dostupa (URL): <http://www.play-zine.com>. - Mesečno. - Opis izvora dana  
17.12.2007. - Nasl sa nasl. ekrana  
ISSN 1820-6484 + Play! (Online)  
COBISS.SR-ID 145535756

**SINGULARITY**

Već neko vreme najavljivan,  
Singularity je najzad  
ugledao svetlost dana.



**BLAZBLUE: CALAMITY TRIGGER**

Trenutno najbolja 2D borilačka  
igra konačno stiže i na PC.



**DEATHSPANK**

Ako volite otkaçene akcione  
avanture sa još otkaçenijim  
likovima, Deathspank je  
možda prava stvar za vas.



# QUICK PICK 1 2 3...

**PLAY!**  
ZINE

# AWARDS

Nagrade časopisa PLAY! jako su važne kako  
bi vam pomogle pri odabiru najbolje igre ili  
hardvera. Evo kako ih mi delimo:

**PRATITE PLAY:**



**GOLD**

Zlatna nagrada  
dodeljuje se igri  
ili proizvodu  
(hardware-u)  
koji po svom kvalitetu  
zaslužuje da nosi najsvetlije  
odličje PLAY magazina



**SILVER**

Znate kada  
je nešto jako  
dobro, ali mu fali  
malo da bude  
sjajno? E pa u tom izuzetnom  
slučaju dodeljujemo srebrnu  
nagradu.



**BRONZE**

Bronzana  
nagrada dolazi  
kao podrška  
igrama i  
hardveru koji je dobar ali koji  
zaslužuje da se makar malo  
izdvoji od drugih.





**PLAY #48**

|                 |    |
|-----------------|----|
| UVODNIK .....   | 6  |
| TECHWARE .....  | 8  |
| 13TH PAGE ..... | 13 |
| FLASH .....     | 15 |
| MULTIPLAY ..... | 21 |
| RETRO.....      | 23 |
| EVENTS.....     | 28 |
| REVIEWS .....   | 40 |
| CROSSOVER.....  | 65 |
| HARDWARE.....   | 73 |
| SOFTWARE.....   | 79 |

**HARDWARE #48**

|                                   |    |
|-----------------------------------|----|
| ROCCAT ARVO.....                  | 73 |
| FERMI VREDAN KUPOVINE .....       | 74 |
| KINGSTON SSD 30 GB V SERIES ..... | 76 |

**SOFTWARE #48**

|                            |    |
|----------------------------|----|
| GAME COLLECTOR.....        | 79 |
| HITMAN PRO 3 .....         | 81 |
| LOUDTALKS (LITE) .....     | 82 |
| SUPER TINTIN FOR MSN ..... | 83 |

**REVIEWS #48**

|                                          |    |
|------------------------------------------|----|
| STARCRRAFT II: WINGS OF LIBERTY .....    | 41 |
| SINGULARITY .....                        | 47 |
| DISCIPLES 3: RENNAISANCE .....           | 50 |
| SCOTT PILGRIM VS. THE WORLD.....         | 52 |
| DEATHSPANK .....                         | 54 |
| SAM AND MAX: THE DEVIL'S PLAYHOUSE ..... | 57 |
| MONKEY ISLAND 2: SPECIAL EDITION .....   | 59 |
| BLAZBLUE: CALAMITY TRIGGER .....         | 61 |

# TOP 3

**GOLD AWARD****Monkey Island 2 SE**

Ne, nije StarCraft II već Gajbraš i ekipa u odličnom rimejku klasika.

**SILVER AWARD****Starcraft II**

Posle samo 12 godina čekanja, Blizzard nas ponovo kupuje ovim naslovom.

**BRONZE AWARD****GTX 460**

Neisplativ ali moćni grafički čip je upravo postao isplativ.



# U OVOM BROJU...



# DRIJŠTVENO UMREZAVANJE

Evo i nas, posle dva i kusur meseca i dvobroja, uz malo kašnjenje smo se vratili da vam damo koji zanimljiv tekst na čitanje, a ima ih.

Pre nego što pređemo na to, moramo da pomenemo jednu zanimljivu stvar. Recimo da imate posao gde radite sa ljudima, a kojih ima bar 400-500 miliona. Recimo da zarađujete šitcloud of mani. Recimo da vas prijatelji, tačnije bivši prijatelji i kolege tuže što nisu dobili ništa, a vi sve, i traže vam neku suludu cifru. Šta bi ste onda uradili? Evo rešenja – napravite film o tome, i tu pokušavate da pokažete kako je vaš život komplikovan i težak, a vi mukica bogataš, al siroma' duhom. E, onda pozovete sve te ljude, tih 400-500 miliona da odgledaju vaš film, i otplatili ste tužbu. Ako niste skontali o čemu se radi, u pitanju je film The Social Network. Film koji je (nekakva) biografija Marka Cukerberga, aka. lika koji poseduje Facebook. Da, ima film o tome, biografski film o liku koji ima 20 i kusur godina i toliko para, da bi to trebalo zabraniti zakonom u tim godinama. Njega glumi Džesi Ajzenberg (Zombieland), a režira niko drugi do Dejvid Finčer (Alien 3, Se7en, The Game, Fight Club, itd...).

Mi sad samo možemo da se pitamo čemu realno ovakvo ostvarenje, sa solidnom glumačkom postavom i pod odličnom dirigentskom palicom. Ok, možda je to dobar dramski film, ali da je bilo šta drugo u pitanju, pa hajde, da je čak ista tema, samo izmišljena, pa hajde. Ali ovo je možda najskuplja

reklama ikada, i to za Facebook, koji je trenutno THE HOT SHIT u svetu što se tiče bilo čega na internetu. Tako, jesmo malo kritički nastrojeni, ali ovaj film ne može da bude toliko dobar koliko ne bi trebalo da postoji. I to je tek preliminarno mišljenje podgrejano trejlerima na netu i u našim bioskopima.

Dosta o tome, nego, ima tu jedna bitnija stvar. Primetićete da u ovom broju PLAY!-a na većini strana piše Autor: Luka Zlatić. I to nije greška, Luka je odradio lavovski posao kako samo on ume i opisao ni sami ne znamo koliko igara i još je stigao da pobegne u Japan!! Pa jedan aplauz za to.

Pored tog podviga, pomenuti čovek u duetu sa Milanom Đukićem je obišao i sajam igara u Kelnu – GamesCom. Pa ćete naći na preopširan izveštaj o tom događaju sa čitavom plejadom utisaka. A takođe, u Beogradu je održan i ovogodišnji WCG, pa nam Branko Kovač odatle prenosi dešavanja.

Ah da, igre. Kontamo da ste očekivali – StarCraft II. Najzad izašao, a na šta liči, pročit ćete na daljim stranama. Tu je i Skot Pilgrim protiv sveta, Disciples III, Gajbraš i Monkey Island 2 SE i još dosta zanimljivih naslova. Ako smo nešto izostavili da pomenemo u uvodniku, bez brige, nadoknadićete kroz dalje listanje ovog oktobarskog PLAY! Zine-a.



# GUITAR HERO

**Želite da budete rock zvezda?**

**Nemate ideju šta ćete za rođendan ili proslavu?**



**Besplatna isporuka na adresu !!**  
( isporuka se radi samo u okviru Beograda i Zemuna! )

**Iznajmite GUITAR HERO ili ROCK BAND  
i ostvarite svoje snove!**

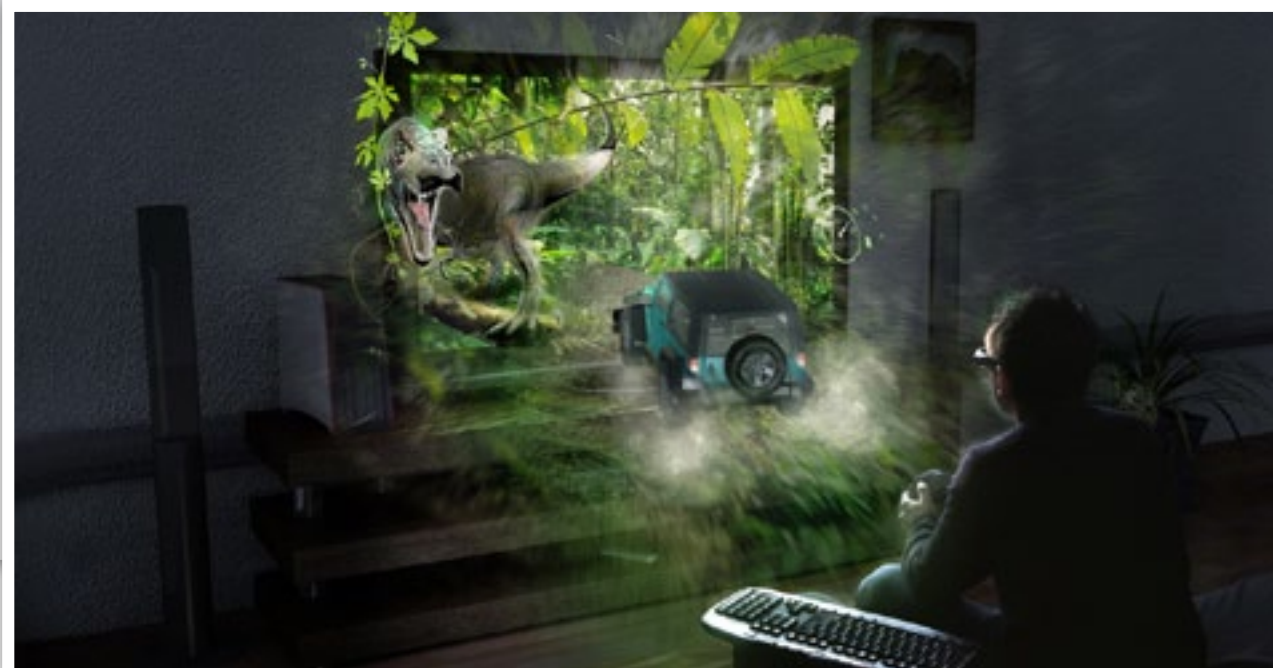
**065/ 41 - 54 - 954**

**guitarhero.rs  
rent@guitarhero.rs**



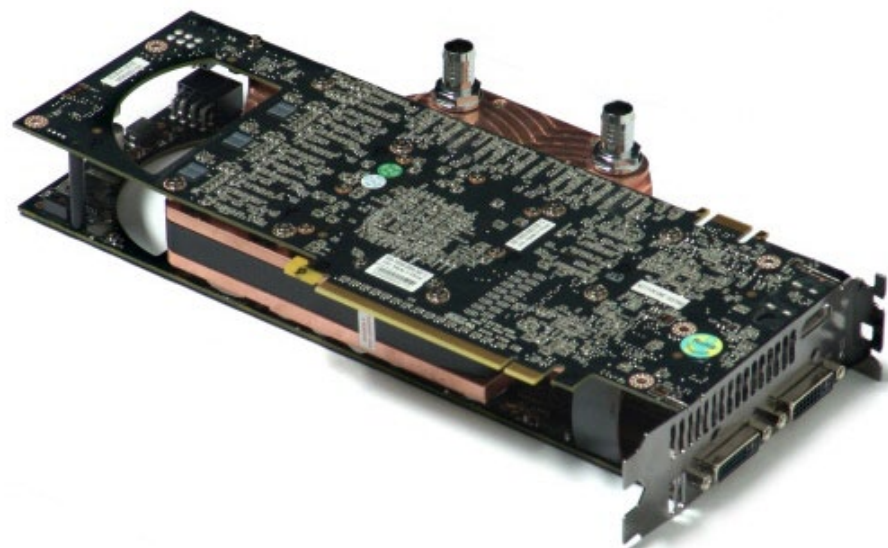
## NVIDIA DONOSI 3D U DNEVNU SOBU POMOĆU 3DTV PLAY-A

NVidia je predstavila softverski paket za HTPC računare opremljene GeForce čipovima, koji omogućava reprodukciju 3D slike na 3D-kompatibilnim televizorima sa HDMI 1.4 ulazom, kao što su novi LCD modeli iz Samsunga i Sonija i novi Panasonic VIERA plazma televizori. Sistem 3DTV Play funkcioniše sa bilo kojim 3D naočarima i ne traži nikakva specijalna podešavanja za igre i filmove. Ovaj softverski paket besplatan je za one koji su već kupili komplet GeForce 3D Vision Kit za svoje igračke računare, dok cena za ostale iznosi 40 dolara.



## ZOTAC GTX 295 SA VODENIM HLAĐENJEM

Zotac sprema novi GeForce GTX 295 sa dva GPU-a koji će umesto standardnog kulera koristiti veliki vodeni blok, a procesori i memorija biće overklokovani (mada se ne zna na koliko MHz). Kartica bi trebalo da bude prikazana na CeBIT-u početkom sledećeg meseca, a u prodaju kreće sredinom marta.



## PIONEER THX-SERTIFIKOVANI BLU-RAY PLEJER



Pioneer je na sajmu CEDIA 2009 prikazao novi plejer Elite BDP-09FD, za koji kaže da je prvi Blu-Ray plejer na svetu sa THX sertifikatom. Plejer podržava BD-Live profile, ima 4 GB interne memorije i nudi "True 24 fps" reprodukciju u 1080p rezoluciji, a kvalitetu zvuka doprinosi osam Wolfson Audio DAC konvertora, Dolby TrueHD, Dolby Digital Plus, DTS-HD Master Audio i DTS-HD High Resolution Audio. Ugrađen je i HDMI 1.3a izlaz, a cena iznosi nemalih 2200 dolara.



## NOVI HP PHOTOSMART E-ALL-IN-ONE

HP Photosmart e-All-in-One je prvi u novoj liniji štampača sa internet konekcijom koji poseduje funkciju ePrint, uz pomoć koje je moguće poslati priključeni dokument štampaču putem email poruke. Štampač podržava različite formate poput Microsoft Office dokumenata, PDF fajlova ili JPEG slika, sa bilo kog uređaja uključujući i pametne telefone i tablet računare, bez instaliranja dodatnih drajvera ili aplikacija. Ovi štampači će se uskoro naći i na srpskom tržištu.

Ovaj štampač sa bežičnom vezom po standardu 802.11n ima ugrađeni ekran osetljiv na dodir veličine 2,36 inča i štampa brzinom od 29 strana u minuti crno (do 600dpi) i 23 strane u minuti u boji sa veličinom od 4800x 1200 dpi na foto papiru. Skeniranje se može obaviti u rezolucijama do 1200dpi (optički). Takođe, ovaj multifunkcionalni uređaj pruža mogućnost štampe direktno sa interneta ili preko USB i SD / MemoryStick Duo memorijskih kartica, ukoliko je to potrebno. HP Photosmart e-All-in-One nema ugrađeni faks. Kompatibilan je sa PC i Mac računarima i radiće sa budućim servisom kompanije Google Cloud Print koji bi kompanija Google trebalo da pokrene ove jeseni.

HP ePrint tehnologija radi po principu: ukoliko možete da pošaljete, onda možete i da odštampate. Svaki HP ePrint štampač će imati jedinstvenu jednostavnu email adresu koja omogućava pošiljaocu da pošalje dokument na štampu na isti način na koji šalje poruke. Korisnici takođe mogu poslati dokumenta na štampu, uz pomoć HP ePrint mobilne aplikacije na svom pametnom telefonu, štampaču koji se nalazi u kući, kancelariji ili nekoj javnoj lokaciji.



## AMD FIREPRO KARTICE DOBILE REKORDAN BROJ CERTIFIKATA

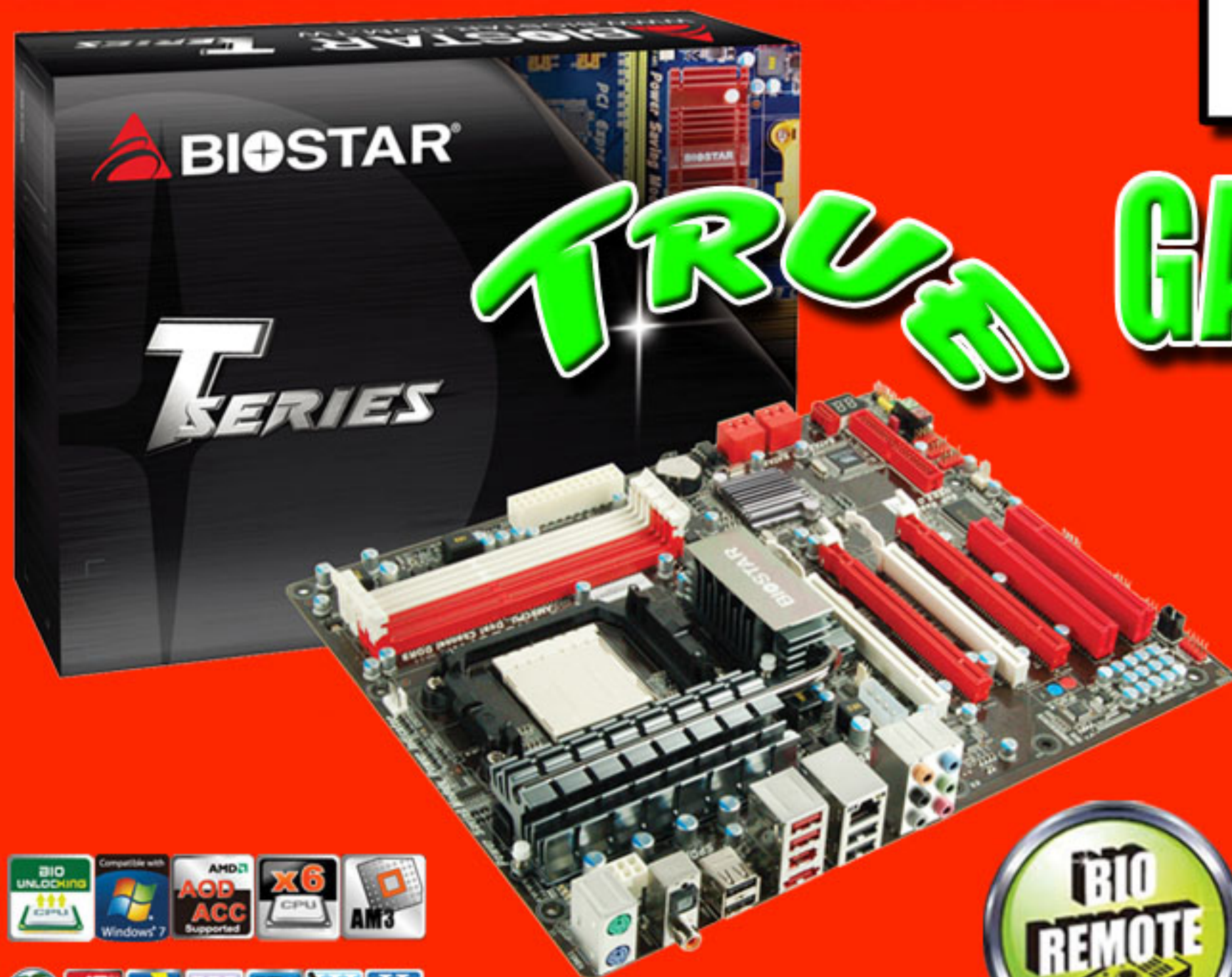
AMD je na manifestaciji Siggraph 2010 objavio da je najnovija generacija ATI FirePro profesionalnih grafičkih kartica sertifikovana za 47 aplikacija od strane vodećih nezavisnih softverskih proizvođača (ISV). Takođe, očekuje se da će novi beta drajveri doneti značajna performansna ubrzanja u popularnim računarski potpomognutim dizajn (CAD) aplikacijama i aplikacijama za kreiranje digitalnog sadržaja (DCC). Na prezentaciji krajnjim kupcima biće omogućeno da isprobaju najnoviju generaciju ATI FirePro profesionalnih grafičkih rešenja. Demonstracija će prikazati izuzetno velik ekosistem kupaca i softverskih partnera i njihove radove na super realističnom prikazu, radnoj produktivnosti i aplikacionim performansama.

Novi drajveri za poslednju generaciju ATI FirePro grafike će, u poređenju sa prethodnim drajverima, korisnicima doneti značajno povećanje performansi u LightWave 3D-om SPECviewperf 11 benchmark testu, tako da će ATI FirePro V3800 postići čak 62 procenta u dobitku na performansama, a ATI FirePro V8800 će postići i do 81 procenat u dobitku na performansama.



# TA890FXE

## GAMING MAINBOARD



Podrška socket AM3 procesore - AMD Phenom II /  
Athlon II procesore  
Podrška AMD višejezgarne procesore (x6, x4, x2)  
AMD 140W procesorska podrška  
AMD 890FX +SB850 čipset  
6-fazni Power Design  
4 DIMM podrška DDR3-1600/1333/1066  
Podrška SATA 6Gb/s, 2x brže nego trenutni SATA 3G  
ATI CrossfireX podrška  
eSATA + IEEE1394a, optički+koaksijalni S/P DIF OUT  
100% X.D.C Japanski kondenzatori  
Visoka efikasnost razvođenja toplote - Space-Pipe  
BIOSTAR G.P.U ( Green Power Utility ) tehnologija  
BIO-Remote tehnologija  
Podržan AMD OverDrive™ sa ACC mogućnošću  
(Napredna Clock Kalibracija)

**PODRŽAVA**

[www.tntdoo.rs](http://www.tntdoo.rs)

[www.telix.rs](http://www.telix.rs)



**TNT d.o.o.**  
**PREDUZEĆE ZA PROMET I PRODAJU RAČUNARA**  
Kolubarska 18, Beograd  
Tel./Fax: 011 308 55 77  
info@tntdoo.rs

**TELIX d.o.o.** - uvoznik i distributer  
**PREDUZEĆE ZA RAČUNARSKI INŽENJERING**  
Futoški put 4, Novi Sad  
Tel: 021 489 0 489 Fax: 021 489 0 444  
info@telix.rs





## NOVI SIEMENS GIGASET SL400



Novi proizvod Gigaset Communications-a, Gigaset SL400, poseduje savršeno uklopljenu skladnost dizajna i preciznost. Najmanji Gigaset telefon ikada, zahvaljujući metalnom okviru i tipkama zaiste je poseban i sa stilom. Jednostavnost upotrebe i pogodnosti kao što su kolor displej, hands-free, vibrirajući alarm, ECO DECT, bluetooth i mini USB, zadovoljavaju potrebe svakog korisnika. Odličan kvalitet i funkcionalni dizajn, zajedno sa savremenim menijem i konceptom impresionirali su i iF komisiju koja je ovom modelu telefona dodelila iF nagradu za dizajn, kao i Čikago Athenaeum, od koje je dobio Nagradu za dizajn.

Na jedan kubni metar nije moguće dobiti više od onoga što ovaj telefon pruža: na vrlo maloj površini uklopljeno je sve što nam je od telefona potrebno. Metalnim tipkama, koje su s obzirom na veličinu telefona iznenađujuće velike, vrlo je lako birati brojeve, što zajedno sa TFT kolor displejom od 1.8 inča omogućava veoma jednostavnu upotrebu. Gigaset SL400 pruža odličnu hands-free opciju sa četiri različita profila, izbor od pet jačina zvuka i nove polifone tonove, kao i vibrirajući alarm i SMS funkcije.

Unapređen radi savršenog čuvanja informacija, Gigaset SL400 prima i do 500 kontakata gde svaki uključuje tri broja telefona, e-mail adresu i datum rođenja. Uz određeni kontakt moguće je uneti slike, kao i izabrati ton zvona, a u postojeći kalendar, moguće je zabeležiti i važne datume.

Zahvaljujući bluetooth-u i mini USB ulazu na dnu aparata, moguće je priključiti se na računar ili slušalice, dok uz QuickSync softver, koji je dostupan za kompjutere koji koriste Windows, kao i za Mac računare, a besplatno se može preuzeti sa [www.gigaset.com](http://www.gigaset.com), postoji mogućnost sinhronizacija kontaktnih podataka, učitavanja fotografija i tonova zvona.

Dok je telefon u standby modu na displeju se prikazuje analogni sat, skrinsejver, ili pak, fotografije koje je sam korisnik uneo i od njih napravio čak i slideshow.





## LOGITECH PREDSTAVIO NOVU GENERACIJU ZVUČNIKA

Kompanija Logitech predstavila je Logitech Surround Sound Speakers Z506, novu generaciju zvučnika koji pružaju moćan 5.1 zvuk za muziku, filmove i video igre. Najnoviji komplet zvučnika omogućava potpunu prilagodljivost potrebama korisnika, moguće je povezati ih sa skoro svakom komponentom kućnog sistema za zabavu, uključujući i računar, PLAYSTATION 3, Xbox 360, Wii, iPod ili DVD plejer.

Logitech Z506 komplet zvučnika surround zvuka je lak za instalaciju. Svi kablovi su obeleženi određenim bojama, a igračima je omogućeno i da konzolu povežu sa zvučnicima direktno, uz pomoć postojećeg RCA kabla. Logitech Z506 zvučnici omogućavaju vezu sa dva uređaja istovremeno, na primer, igračke konzole i digitalnog muzičkog plejera.

Uključujući i 3D Stereo surround zvuk, Z506 zvučnici mogu da konvertuju dvokanalni stereo zvuk u surround zvuk, i time pruže korisnicima bolji osećaj zvučne slike prilikom gledanja filmova ili da omoguće prednost igračima u igrama u kojima je potrebno čuti neprijatelja koji se prikrada sa leđa.

Logitech-ov novi sistem isporučuje 75 vati (RMS) snage, što je dovoljno da ispuni sobu zvukom i čak zatrese po koji prozor. Subvufer sa refleksom pruža jak i dubok bas koji oživljava muziku, filmove i video igre. Regulacija jačine basa se vrši preko zasebne bas kontrole, tako da je moguće dozirati količinu niskih frekvencija prema potrebama. A za situacije kada je potrebno biti tih ili uživati u kasnom slušanju muzike, Logitech Z506 poseduje i konektor za slušalice.

Cena ovog kompleta bi trebalo da bude 89.99 evra.



## NVIDIA PARALLEL NSIGHT

Potezom koji definitivno potvrđuje vodeću poziciju kompanije NVIDIA kao provajdera razvojnih rešenja u domenu GPU računarstva je najavljeno izdavanje NVIDIA Parallel Nsight softvera koji je prvi alat za razvoj GPU ubrzanih aplikacija koje rade sa Microsoft Visual Studio paketom. NVIDIA je takođe izdala CUDA Toolkit 3.1, unapređenu verziju svog CUDA softverskog razvojnog alata.

Programeri koji rade u domenu HPC primene kao što su naftna industrija, bionauka i finansije sve više koriste masivno paralelne procesorske mogućnosti GPU-ova i Windows HPC Server 2008 sistema kako bi postigli značajna unapređenja brzine u radu. NVIDIA Parallel Nsight povezuje ova dva sveta i tako pruža profesionalne alate koji su potrebni za razvoj i puštanje u rad HPC klaster aplikacija. Visual Studio programeri sada mogu koristiti Parallel Nsight kako bi debagovali CUDA C/C++ ili DirectCompute aplikacije na GPU procesoru koristeći isti poznati alat i tehniku koja se koristi pri radu sa CPU-om. Parallel Nsight takođe nudi alat za analizu koji daje programerima informacije koje su potrebne da bi postigli najviši nivo GPGPU performansi.



Parallel Nsight takođe predstavlja vrhunsku sredinu za grafički razvoj, isporučujući DirectX 11 alate koje zahtevaju grafički programeri kako bi brzo i efikasno rezvili najnovije i najbolje igre i vizuelne aplikacije. Parallel Nsight omogućava nekoliko specifičnih funkcija grafičkim programerima. Grafički debugger omogućava programerima da debuguju sve HLSL grafičke šejdere direktno na GPU čipu. Grafički inspektor omogućava pregled DirectX rendering

poziva i statusa GPU pajplajna u realnom vremenu kako bi se kreirao optimalni GPU kod, a istorija piksela pokazuje sve operacije koje imaju efekta na određeni piksel i tako pomaže programerima da brzo indentifikuju greške pri renderingu i kreiraju optimalan rendering kod. Uz to, Parallel Nsight analizator omogućava OpenGL programerima da optimizuju aplikacije tako što prikazuje informacije iz OpenGL API-a na vremenskoj traci zajedno sa ostalim operacijama na GPU i CPU čipovima.

NVIDIA Parallel Nsight softver podržava Windows HPC Server 2008, Windows 7 i Windows Vista operativne sisteme koji funkcionišu jako dobro sa Visual Studio 2008 SP1 Professional edition softverskim paketom.



SRB

# REGISTRACIJA

Svi koji me poznaju znali su da bi jedna od tema 13th page-a mogla da bude upravo registracija vozila kojom sam se bavio u proteklom periodu, ali isto tako moram reći da bi opisivanje čitave epopeje zaista zauzimalo previše mesta i mislim da ne bih završio ni na desetoj stranici. Možda to izađe u vidu nekog zasebnog članka, ne znam još. Tek, ono što je zanimljivo jeste da se još jednom potvrđuje stara narodna – ako ti nešto kažu da ne može u prepodnevnoj smeni, dođi popodne, i obrnuto.

Pre svega, firme ne znaju da li rade tehnički pregled za skuter ili ne, što smo mogli da saznamo na Beep.rs blogu u ovom tekstu - <http://bit.ly/cSKGRx>. Kada konačno uspete da uradite tehnički pregled, onda morate da dobro potražite gde ćete da osigurate auto i dobijete sve uplatnice za druge dažbine. Ja sam igrom slučaja otišao u Dunav osiguranje, gde sam dobio pogrešne uplatnice i uplatio u proseku 3000 dinara više za registraciju nego što je trebalo. Naravno, pošto su novci otišli u budžet, od Dunava se ne mogu potražiti nazad, već se piše zahtev za isplatu novca iz budžeta. Zamislite tek kako to ide brzo i efikasno. Potom društvo iz Dunava nije ni pečatiralo polisu osiguranja, a ne bih ni da pričam kako im izgleda poslovnica.

Potom je potpuno nejasno gde je potrebno ići za registraciju skutera. Da li u opštinu na kojoj prebivate, da li u Ljermontovu, da li na neko treće mesto. Jedni kažu jedno, drugi drugo, a treći pak treće. Kada shvatite da je potrebno ipak otići na opštinu, ukoliko je skuter do 50 kubika, slede nove avanture – jedni vam kažu da morate da imate originale svih dokumenata, dok drugi pak traže kopije. I dok jedni uspešno registruju svoja vozila na kopije, neki moraju da pojure originale dokumenata koje u originalnom obliku skoro pa da ne bi ni smeli da imaju u svom posedu.

Sam proces registracije inače obavlja se na dva šaltera od kojih

jedan ne radi, a da ne pominjemo što je radno vreme od 08h ali radnici dolaze na posao oko 08:30h. Potom, kako to obično biva, „pada sistem“ koji „se nekad podigne za deset minuta, nekada za dva sata“, ali magično ipak počinje da radi nakon 30 minuta, taman dovoljno da se popije jutarnja kafica. I nakon višerasovnog čekanja, kada taman stignete na red, shvatate još jednu važnu stvar – stanica u tom trenutku nema raspoložive registracije odnosno tablice. „Kurir je otišao po njih, ali ne znamo kada će doći“.

Onda konačno stižu i te magične tablice, ali ovoga puta tehnički nije u redu – nedostaju važne informacije na njegovoj prednjoj strani. Potom Parking Servis ne može da upiše tražene podatke jer ih nemaju dokumentovane, a za sve to vreme prolazi period u kojem SUP prihvata trajanje polise osiguranja (registracija se mora obaviti u roku od pet dana od dana vađenja polise). Naravno, kada to vreme istekne, nije dovoljno u poslovnici u kojoj ste uplatili osiguranje, a koja vam je naravno blizu kuće, da obavite izmenu polise, već morate da idete u centralu, jer oni u poslovnici „nemaju pečat“.

I povrh svega toga, morate da vodite bitku sa „čekačima“ koji čekaju za nekoga drugog u redu, ili pak ljudima iz agencija kojima je zabranjeno da vade papire bilo gde osim u Ljermontovoj, ali oni ipak nekako prolaze u svakom SUP-u. I onda kada su oni pre vas, pa izvuku 10 produženja registracije, slobodno možete da odete na dremku. Da ne govorimo što radno vreme počinje u 08h a pauza je već od 10h.

I ako vam kažem da je to samo vrh ledenog brega, zamislite kakve su to avanture.



# XXI VEK

## JOŠ UVEK NEMATE INTERNET PREZENTACIJU?



**WWW.TESLIKS.RS**

**011 38 61 064**

**065 67 66 167**

**OHRIDSKA 15, 11000 BEOGRAD**



## JESUS AND PALS

Kao što smo pre nekog vremena pomenuli, sad je hit sve žive (ili mrtve) franšize pretočiti i u multiplejer online iskustvo. Naravno, ima i dobrih i loših naslova u ovom masovnom poduhvatu izdavačkih kuća, ali ovaj je pobedio. Naime, Nemački proizvođač igara FiAA GmbH se odlučio da je svetu MMO naslova potreban The Bible Online!!!! Kako dalje navode, igrač će imati prilike da "uživo" prisustvuje svim delovima i dešavanjima Biblije, igra će biti browser based pa neće biti potrebna instalacija već samo download. A izlazak beta izdanja je zakazan za 6. Septembar ove godine širom Evrope na većini bitnih Evropskih jezika. Sad nam samo ostaje da čekamo i vidimo čemu sve to i na šta će da liči.



Slika Terminatora je skroz nepovezana sa ovim, jer nismo znali šta bi stavili, a da izgleda epski.



## DAO: WITCH HUNT

U pripremi je DLC koji će privesti kraju priču Dragon Age: Origins, a zove se Witch Hunt. Ovaj sadržaj će biti dostupan 7-og septembra za PC, PS3 i XBox 360 po ceni od 7\$ ili 560 Bioware/MS poena.

## TORCHLIGHT 3

Glavni baja Runic Gamesa, Maks Šejfer (Šifer?!) je izjavio kako se iskreno nadaju da će izdati Torchlight 3 pre nego što Blizzard najzad izda Diablo III. A da podsetimo da ni Torchlight 2 nije ugledao svetlost dana još, a Maks tvrdi da je veoma ozbiljan i da se ne šali sa ovom izjavom uopšte.



## ROCKBAND 3 SETLISTA

Harmonix je objavio listu pesama za predstojeći RockBand 3 koji će pojaviti 26-og oktobra za PS3, XBox 360, Wii i DS.

2000:

Amy Winehouse, Rehab  
At the Drive-In, One Armed Scissor  
Avenge Sevenfold, The Beast & the Harlot  
Dover, King George  
The Bronx, False Alarm  
The Flaming Lips, Yoshimi Battles the Pink Robots Pt. 1  
HIM (His Infernal Majesty), Killing Loneliness  
Hypernova, Viva La Resistance  
Ida Maria, Oh My God ....



..ostatak pogledajte na <http://bit.ly/9uN69r>

## SMACKDOWN VS. RAW 11

THQ, glavne face za WWE video igre su najavile da postavljaju novi WWE komjuniti portal koji će ispratiti Smackdown vs. Raw 11. Takođe su se pojavili i prateći avatari WWE likova za XBox 360 kao što su Džin Sina, Andertejker, Rendi Orton itd.







## MK + PC

Kako navodi ko-kreator Mortal Kombat franšize, Ed Bun, pored DLC-a koji će biti dostupni za novi (reboot) Mortal Kombat igre, takođe postoji velika mogućnost da će igra izaći i za PC. Kako dalje kaže čovek, da postoji dosta gejmera koji vole borilačke igre, ali su PC gejmeri u biti. I da je Evropa pogotovo pogodnije tlo za igre tog tipa na PC-u.

## ČUVAJTE SE HALO-A



Tačnije, čuvajte se HALO: Reach spoiler. O čemu se radi? Pa iako pomenuta igra ne izlazi do polovine septembra, par umešnih hakera je već skinulo igru i odigralo je. Šta je problem, što Majkrosoftu izlazi para na uši, a pogotovo što se širom neta mogu naći spoileri u vezi igre.

## NFS: HOT PURSUIT

EA je objavio planove da izda ograničeno izdanje igre Need for Speed Hot Pursuit, u kojoj će neka od postojećih zaključanih kola biti već odključana. Ovom izdanju će ipak biti dodata i dva nova vozila, Alfa Romeo 8C Competizione i Ford Shelby GT500. Ovo ograničeno izdanje će imati istu cenu, kao i normalna verzija.



## NOGIRAN SW: THE FORCE UNLEASHED III...?



Ne, nije greška, The Force Unleashed III. Navodno se tračalo po internetu da iako još nije izašao drugi deo, treći je već in the making u Lucas Artsu. Mada, sada opet, kruži trač da je ista igra otkazana, kao i još jedan neimenovani projekat Lucas Artsa koji je trebalo da se pojavi 2011. godine. Mutna posla.

## IMPERIJSKA DOBA ONLAJN

Majkrosoft najavljuje Online varijantu popularne Age of Empires franšize pod nazivom, Age of Empires Online (logično). Igra je trenutno u zatvorenoj beta fazi, a izlazak se očekuje naredne godine. A na oficijelnom sajtu igre je dosta živahno. Tu možete videti koji tizer, sliku iz igre, prijaviti se za betu i slično.

## F.E.A.R. OR NOT TO F.E.A.R. 3?

Iako je najavljen za ovu jesen, F.E.A.R. 3 će se izgleda pojaviti tek sledeće godine. Ovaj trač je podgrejan vatrom iz lista retail prodavaca (npr. Gamestop.com), a u kojem je datum prepravljen na sledeću 2011. godinu. Warner Bros. i dalje ćuti, pa ćemo uskoro valjda čuti oficijelnju izjavu u vezi ovoga. Mada ne bi bila prva igra koja će kasniti. I sa novim Crysisom je ista stvar, a uglavnom se razlozi kašnjenja igara u zadnje vreme objašnjavaju ekonomskim izveštajima. Tačnije, nikome se ne isplati da u jednom trenutku preplavi tržište očekivanim naslovima, jer će mnogi AAA naslovi onda proći nezapaženo (neprofitabilno), pa se odlažu za neka "pogodnija vremena".





## KRIZA 2, DATUM...



Crysis 2 je najzad datumiran i to čak za daleki 22. mart 2011. Ali ne i za Evropu, na ove prostore, datum je 25. mart i to 2012!!! Ok, nije 2012 već 2011, ali mnogo su otegli, a kao što znate igra je trebalo da izađe na jesen ove godine. A odlaganje ipak nije loše, taman više vremena imamo da skupimo pare za (naj)bolji računar koji možemo (moramo) da nađemo. Tako da, zategnite kaiševe, lokot na novčanike, pa ko preživi, vidimo se u Martu naredne godine.



## ČETIRI ILI IPAK 2?

Pa očigledno protekla dva naslova iz STALKER univerzuma nisu bili 2 i 3. Pa je tako najavljen S.T.A.L.K.E.R. 2 za narednu godinu, koji će biti multiplatformski. Da li će zvanični nastavak biti u rangi kvaliteta kao i original, ostaje da vidimo kada se pojavi.

## TROPICO 4

Kalypso Media najavila je izlazak četvrtog nastavka igre Tropico. El Presidente će se vratiti na ostrvo Tropico u drugom kvartalu sledeće godine. Ova diktatorska upravljačka simulacija, razvijana je od strane Haemimont Games-a.



## JOŠ ODLAGANJA..

Test Drive Unlimited 2 je odložen za početak sledeće godine, objavio je Atari. Izlazak igre je prvobitno bio zakazan za izlazak 21. septembra u SAD. Odlaganje će pomoći razvojnom timu da unapredi multi-player doživljaj na konzolama i poboljša ostatak igre. Ili opet, da jednostavno izbegnu navalu gomile drugih igara i budu manje profitabilni.

## TC VS. CS

Na oficijelnom sajtu Tactical Interventiona, spiritualnog naslednika Counter Strike-a počinje druga runda beta testiranja ovog naslova. Pa ako ste zainteresovani, bacite pogled na sajt i procenite da li će ova igra koju su napravili isti ljudi kao i prvi Counter najzad izgurati CS u drugi plan.





## BIOSHOCK INFINITE

Da, dobro ste pročitali, još jedan BioShock naslov. Ali, ovog puta je dosta toga drugačije. Irrational Games je krio ovu igru skoro tri godine i tek su danas rešili da najzad obznane svetu svoje planove. Ken Levine, čovek zadužen za System Shock i BioShock je gejming novinarima širom sveta otkrio o čemu se radi.



Ovoga puta nećemo bauljati po hodnicima i halama podvodnog grada Rapture-a, već ćemo imati prilike da se ganjamo sa veoma sličnim spodobama u gradu na nebu, pod imenom Columbia. Radnja igre je pomerena na početak XX veka i ima dosta steampunk obeležija.

Uglavnom, glavni protagonista će biti bivši Pinkerton agent, Buker DeWitt koje će dobiti ponudu da pronađe devojkicu koja je zarobljena na/u Columbia-i. Igra je najavljena za 2012 godinu, i to za PC, PS3 i Xbox360.

Realno je stanje stvari da niko nije očekivao da će iz Irrational-a od svih stvari najaviti još jedan Bioshock. No, iako će ovo biti BioShock na nebu, a ne pod vodom, biće tu još dosta sitnica koje će učiniti igranje ove igre jedinstvenim iskustvom, a ne običnom konverzijom jedne igre na samo drugo igralište.

E sad, da ne bude samo reči, da pomenemo da postoji i CGI trejler i nekoliko skrinšotova, a to sve možete videti na oficijelnom sajtu - [www.bioshockinfinite.com](http://www.bioshockinfinite.com)

## DUKE LIVES!

Kako se šuška ovih dana, navodno je Gearbox preuzeo na sebe odgovornost za kreiranje Duke Nukema Forever. Da podsetimo, ova igra je u in-the-making procesu, pa Forever, ali kontamo da kreatori tada nisu ciljali na to kada su smišljali naziv. Elem, igra je na kraju otkazana for gud, a sad opet se pojavljuje tračak nade da će je ipak biti i čak se ide toliko daleko da se pominje igrivi demo igre krajem ove godine.



## MEDAL OF HONOR I TALIBANI

Ne, nije u pitanju nova igra Medal of Honor koja će se baviti Talibanima. Ali...nije ni daleko od toga, naime u novom Medal of Honoru ćete pored amerskih trupa moći i da uđete u kožu Talibana i sipate kišu metaka na đavolje zapadnjačke opresore, zlotvore i ostale NATO plaćenike. Ova najava DICE-ovog producenta za MoH, Patrika Lua, je već izazvala nekolicinu polemika diljem interneta. A dok se Amerima steže skrotum od pomisli da će njihova patriotski vaspitavana deca igrati igru kao Talibani i šta sve već mogu da smisle na tu temu, Patrik Lu kaže da neće stvarno forsirati tu mogućnost, već jednostavno - ako je u pitanju ratna igra, trebalo bi da možete da igrate na obe strane ako želite. Lepo kaže čovek.

## QUAKE LIVE JE OPET TU

QUAKE LIVE je opet online posle zakazanog održavanja za ranije potpuno besplatni online shooter. Sada, pored standarnog QUAKE LIVE paketa, ponuđena su i dva različita premium paketa, Premium Subscription Plan, od 1.99 dolara mesečno i Pro Subscripton Plan od 3.99 dolara.





## LARA NEŠTO KASNI



Crystal Dynamics će izbaciti igru Lara Croft and the Guardian of Light za PC i PlayStation 3 28. septembra. Ovo je više od mesec dana nego što će na kopiju svoje igre morati da čekaju vlasnici Xbox-a 360. Ipak, ako žele, vlasnici PC-ja i PS3 konzola, mogu tražiti utehu u tome da edicija za Xbox 360 neće biti 100% kompletna, pošto online cooperative multiplayer neće biti u funkciji. Ovo će biti patch-ovano 28. septembra, kada igra bude izbačena i za preostale platforme.

## BETMEN OPET HOĆE DA BUDE IGRA GODINE

Kompanija Warner Bros. Interactive Entertainment je objavila vest da bi Batman: Arkham City, nastavak Batman-a: Arkham Asylum, trebalo da izađe na jesen 2011. godine i to za Windows, Xbox 360 i PlayStation 3. Tom prilikom je pro-radio i Batman: Arkham City veb-sajt, na kojem možete pronaći više informacija vezanih za samu igru.



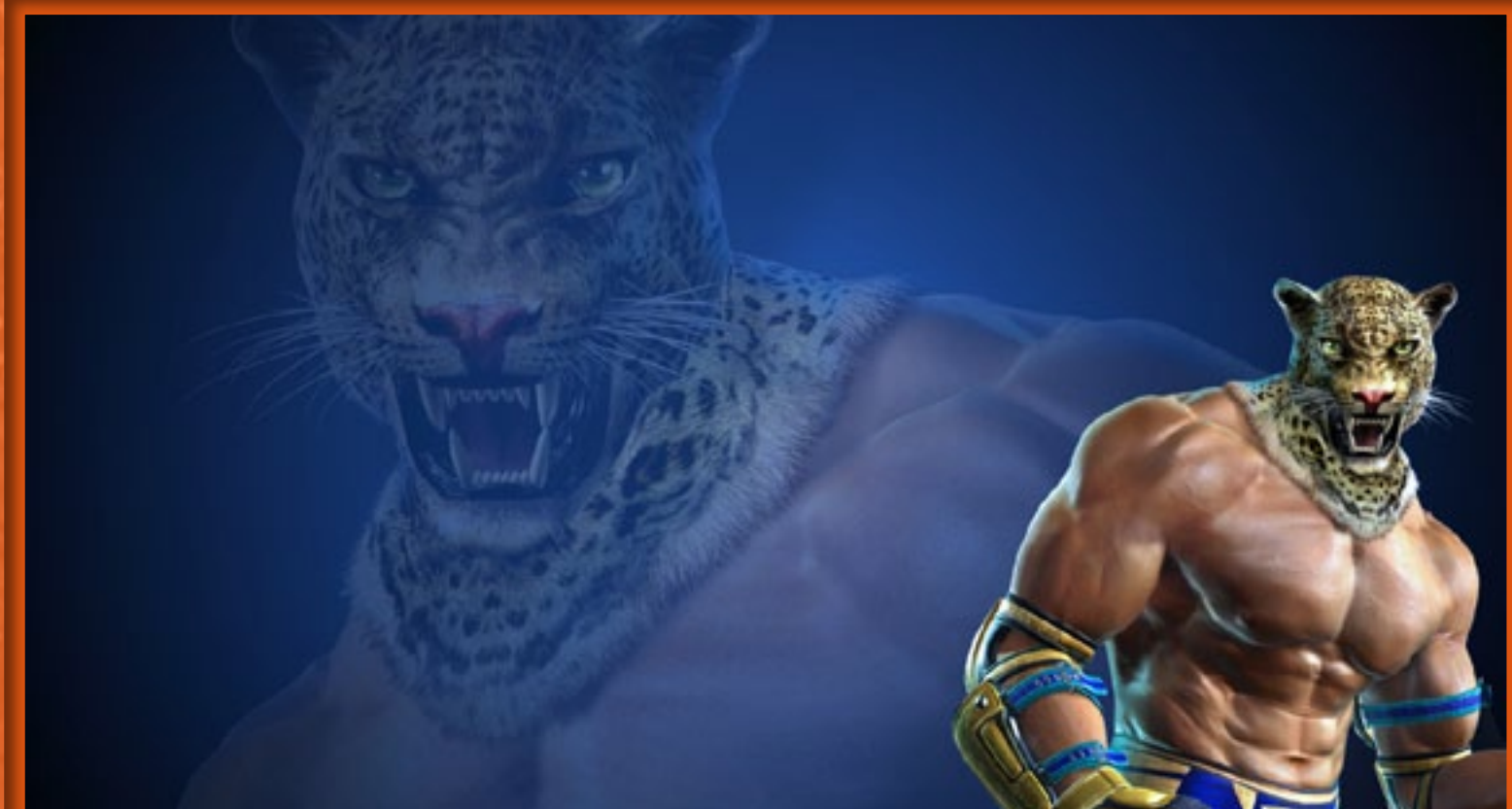
## MASS EFFECT 3

Iz BioWarea nam poručuju da će naredni Mass Effect 3 imati preko 1000 različitih načina igre i tokova priče. Sve to zahvaljujući sistemima kustomizacije u prve dve igre. Tako da će igračko iskustvo poprilično varirati od igrača do igrača. Takođe su najavili da nekih većih promena neće biti što se tiče gejmplaja u odnosu na trenutno aktuelni Mass Effect 2.



## TEKKEN 6 VADI PROSEK

Severno-američko izdanje igre Tekken 6, doživelo je više nego uspešnu prodaju u čak 1.07 miliona primeraka, vezano za fiskalni 1. kvartal Namco Bandai-a, koji se završio 30. juna. Drugi najprodavaniji naslov na spisku kompanije Namco Bandai, Taiko Drum Master, kaska daleko iza Tekken-a, sa prodatih 170 000 kopija u Japanu.





## Poštovani KlanRUR članovi, obezbedite brz i stalan pristup Internetu!

Iskoristite sve povoljnosti specijalne ponude za korišćenje EUnetADSL usluge!

Za uspešan start, za sve Vas obezbedjen je besplatan Setup, ADSL oprema potrebnu za povezivanje Vašeg računara na Internet, do 20 minuta besplatnih razgovora mesečno ka inostranstvu i kao specijalna pogodnost

### 15% popusta za izabrani EUnetADSL paket.

Procedura prijavljivanja i aktivacije EUnetADSL servisa je vrlo jednostavna.

Potrebno da popunite OnLine ADSL formular koji se nalazi na internet adresi: [www.EUnet.rs](http://www.EUnet.rs) ili da pozovete EUnet operatere na 0800 300 400 i ostavite potrebne podatke i navedete Promotivni kod "KLANRUR" koji je definisan samo za ovu akciju.

Kako bi Vam pomogli u izboru, navešćemo Vam dva karakteristična EUnetADSL paketa. Navedena je redovna cena, specijalna cena sa uračunatim popustom definisanim za Vas i ušteda.

| <b>EUnet ADSL paket</b>                      | <b>Redovna cena mesečne pretplate</b> | <b>Cena sa popustom za članove sa PDV-om</b> | <b>Ušteda na godišnjem nivou</b> |
|----------------------------------------------|---------------------------------------|----------------------------------------------|----------------------------------|
| <b>Surf2, 1024 Kbps, sa protokom do 2 GB</b> | <b>1190 din.</b>                      | <b>1011 din.</b>                             | <b>2142 din.</b>                 |
| <b>Flat 1024 Kbps bez merenja protoka</b>    | <b>1450 din.</b>                      | <b>1232 din.</b>                             | <b>2610 din.</b>                 |

Požurite! Akcija traje do 28. Februara 2010. godine.

Za više informacija i detalje ponude obratite se EUnet Prodavcu Miloš Runjo, tel. 011 3305655



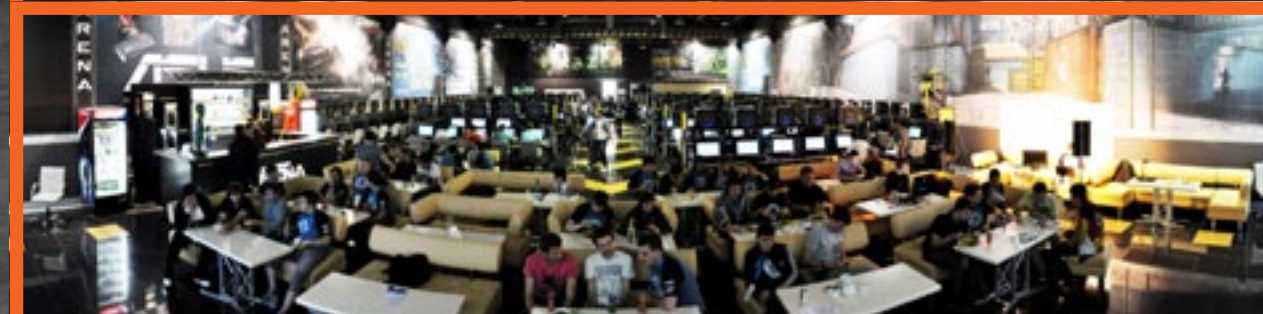
## POVRATAK CPL-A

Novi sajt i saopštenje za javnost su ozvaničili povratak CPL-a na e-sports scenu. Nekada vodeće svetsko takmičenje sada ima nove vlasnike – NewWorld i WeLong Ventures. Ambicije su velike, jer CPL opet želi svoje staro mesto. Organizacija je izvršila dosta promena na rukovodećim pozicijama. Novi izvršni direktor je Rajan Šumaker, osnivač Wirelabs-a, dok je na mesto direktora razvoja došao Hanter Luisi koji je radio u WCG komitetu, KODE5 i TSN. Naravno, veliko je pitanje da li će ove promene doneti ono što je potrebno CPL-u. Godine stagnacije i lošeg poslovanja su dovele do gašenja CPL-a, a glavni takmaci WCG i ESWC su u međuvremenu dosta odmakli. Ali, da ne pričamo puno unapred. Prema najavama, uskoro nas očekuju novosti o konkretnim potezima CPL-a, pa nam ne preostaje ništa drugo osim da čekamo.



## TRIJUMF LIONSA U KIJEVU

Asus Open se već dugo godina održava u Rusiji i državama ZND, a za domaćina ovogodišnjeg Summer Open-a je izabrana ukrajinska prestonica Kijev sa svojom sjajnom CyberSports Arenom. Ruske i ukrajinske timove su predvodili MYM, forZe i NaVi, kojima su se u borbi za nagradni fond od 20.000 dolara pridružili još i kazahstanski k23, švedski sastav Oslo Lions i nemački Alternate. Prvi favorit turnira je bio NaVi, ali im se na putu do novog prvog mesta isprečio k23, dok su, na iznenađenje mnogih, MYM i Alternate još ranije morali da spa-kuju kofere. Ispadanje NaVi je iskoristila ekipa Lionsa. Oni su u finalu posle vrlo zanimljive 2 mape izašli kao pobednici protiv k23 i na taj način osvojili prvu nagradu od 10.000 dolara. Ukrajinski šampioni NaVi su se na kraju zadovoljili trećim mestom pobedivši forZe.



## ZAVRŠEN ENC 2010

Nova sezona elitnog takmičenja evropskih e-sports reprezentacija koja je počela u martu ove godine svoj vrhunac je imala na Gamescom-u. Bez obzira na ekonomsku krizu, uz pomoć Asusa, ESL je uspeo da odradi odličan posao i obezbedi odličan nagradni fond. U muškom CS-u je opet dominirala Švedska lagano pobedivši Ukrajinu u finalu, a Danci su se dokopali bronze. Šveđani su tako došli do treće uzastopne pobede na ENC CS finalima. U Švedsku ide i zlato koje su osvojili njihovi Quakeri pobedom nad Holandijom, dok je treće mesto pripalo Francuskoj. Ruskinje su se pokazale kao najbolje „kanterašice“ ispred Nemica i Francuskinja, a Warcraft 3 titula je pripala Ukrajini nakon pobede protiv Rusije. Dominaciju Nemačke u FIFA je prekinula Bugarska, a treće mesto je zauzela još jedna najsličnija država – Rumunija.

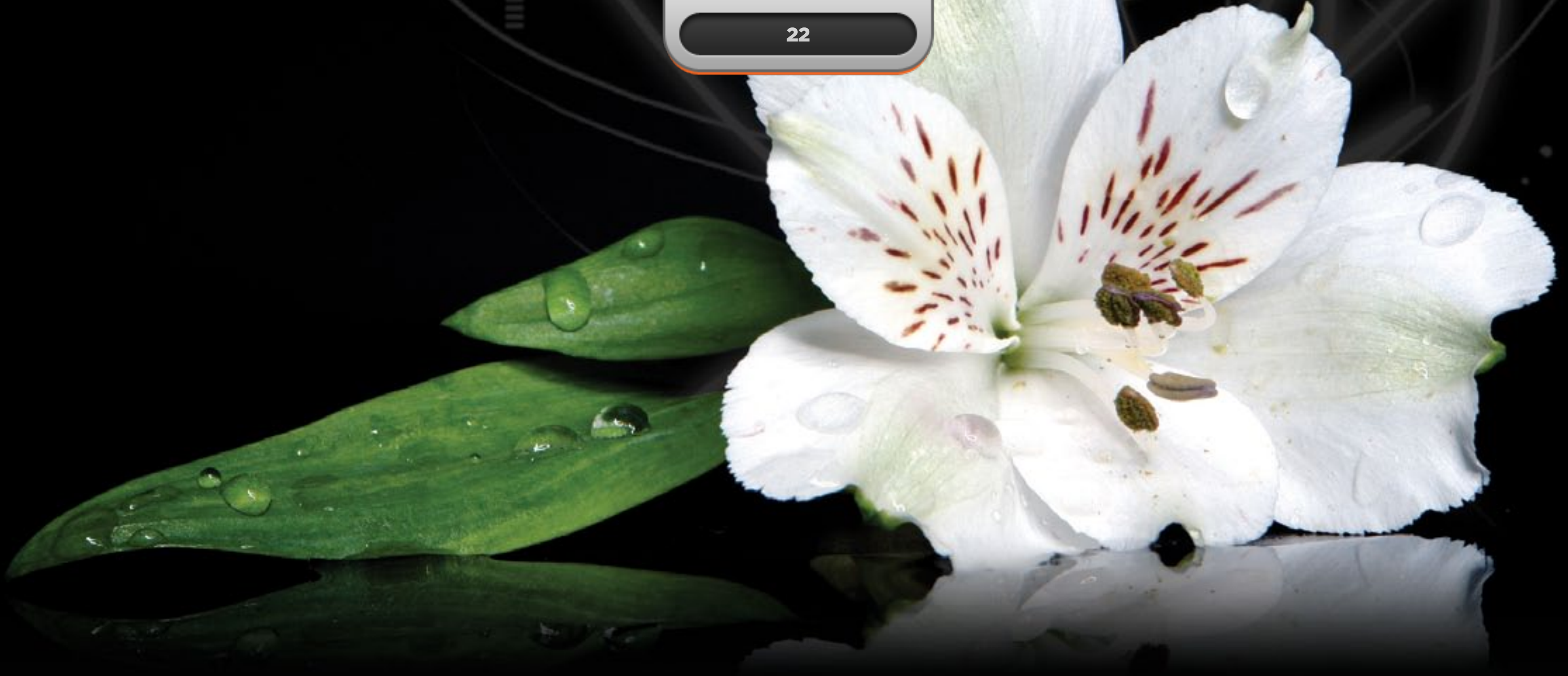


## INTEL EXTREME MASTERS GAMESCOM

Nakon otvaranja pete sezone u Šangaju, Extreme Masters je svoj drugi event održao na Gamescom-u u Kelnu, paralelno sa finalom Asus ENC 2010. Po čemu će ovaj turnir ostati zapamćen je prvo pojavljivanje Starcrafta 2 na jednom velikom takmičenju. Pored SC2, igrao se još samo Quake Live. Među učesnicima SC2 turnira bilo je mnogo poznatih imena, uključujući i legendarnog MaDFroG-a koji se ponovo vratio aktivnom igranju. Prvo mesto je osvojio Šveđanin MorroW koji prvobitno nije bio ni pozvan već je zamenio jednog igrača koji je morao da otkaže učešće. Quake Live turnir je još jednom okupio maltene sve vodeće svetske igrače. Ali, pobedu nisu odneli ni Rapha ni Cooler ni av3k. Na iznenađenje apsolutno svih, nemački igrač k1llsen se domogao prvog mesta i nagrade od 3.500 dolara pobedivši Raphu u finalu.







Da li ste znali da na svetu postoji preko 30,000 razlicitih vrsta orhideja, da je veštacki stvoreno još preko 100,000 vrsta, da se one smatraju najsavršenijim primerkom cvetne evolucije na planeti i da je jedna od najpoznatijih vrsta orhideje zapravo - vanila?

Nismo ni mi.

Ali smo videli na Wikipediji.

[www.tech-industry.com](http://www.tech-industry.com)





## Back to Skool

Microsphere

Nastavak Skool Dazea, igre na koju smo vas superlativima podsetili u januarskom broju nije baš toliko legendarna igra, ali je i dalje prilično kul. I ovoga puta ste u ulozi Erica, školskog mangupa koji treba da nekako stigne do kraja školske godine. Što se razlika tiče, sada ne treba skupljati zastavice, već rešavati druge vrste zagonetki. Na raspolaganju je više predmeta koji mogu da se koriste (moguće je voziti bicikl, ili bacati bombice koje smrde, puštati miševе na navijanje...), no najveća razlika je što je škola proširena. Sa leve strane se nalazi zgrada za dečake, a sa desne zgrada za devojčice. Sve u svemu, još jedna fina avantura koja će nas (sada već na više načina) podsetiti na školske dane.



## The Rocky Horror Show

CRL Group PLC

Kultni mjuzikl kao video igra. Naravno, zahvaljujući limitima tadašnjih računara, ne izgleda, a ni ne zvuči spektakularno kao predstava na kojoj je baziran. U ulozi jednog od dvoje glavnih junaka – Brada ili Janet, igrač treba da pronađe delove Meduza mašine (i oslobodi partnera) razbacane po zamku, pre nego što ovaj odleti u dubine svemira. Izvođenje je negde između izometrijske i klasične 2D platforme, a osim ne preterano teških zagonetki, na putu ka cilju igraču su isprečeni i ostali likovi koji mogu da ga ometaju na nekoliko načina. Igra koja je mnogo bitnija zbog svoje veze sa pozorištem i filmom nego zbog svog kvaliteta.



## Magic Carpet

Mastertronic

Jasno je da su u ovo vreme platformice sa "jedan nivo – jedan ekran" pristupom nastajale u ogromnim količinama, a sa ove istorijske distance teško je setiti se svih zaista dobrih. No, jedna zanimljiva bila je Magic Carpet. Igrač je u ulozi Aladi-na koji na svom magičnom ćilimu treba da dođe do čarobne lampe. Magic Carpet je jako teška igra, u kojoj svaka malena greška košta igrača jednog od tri života. Koliko je Magic Carpet uticajan? Pa, i dan danas se prave mnoge brutalno teške igre u kojima sprovodite neki objekat kroz lavirint u kom ne smete dodirnuti ni ometače ni zidove, a Magic Carpet je u osnovi to.







## Rick Dangerous 2

Core Design

Ljudi su, možda, voleli prvog Rick Dangerousa više zbog veze sa Indiana Jonesom, nego zato što je bio najbolja igra u tom trenutku (da se razumemo, bio je odličan, ali ne i briljantan). U svakom slučaju, bilom je drago kada su na kraju prvog dela saznali da je invazija vanzemaljaca na pomolu, i će Rick morati u novu avanturu. Interesantno je to što je Rick Dangerous 2 mnogo bolja platformska igra od prvog dela (bolje zagonetke, dizajn ekrana...), ali je mnogim ljudima Indy draži od Flasha Gordona, pa je sam Rickov lik izgubio malo na šarmu. U svakom slučaju, ove dve igre spadaju u red legendarnih platformi i vredi ih igrati i dan danas.



## Red Baron

Sierra

Jedna od najboljih PC igara iz ranih devedesetih je simulacija letenja smeštena u vreme Prvog svetskog rata – Red Baron. Iako je fizika (ili baš zbog toga) mnogo više okrenuta arkadi, nego pravoj simulaciji, igra je vrlo brzo dostigla neverovatnu popularnost. Tome su kumovali odličan grafika, adrenalinska akcija, činjenica da se igra odvijala u ne baš toliko preživakanom okruženju i veliki izbor aviona, kako dvokrilaca tako i trokrilaca. Naravno, najzanimljivije je bilo leteti krilo uz krilo sa velikim Crvenim Baronom. Sedam godina kasnije usledio je i nastavak, ali to je već druga priča.



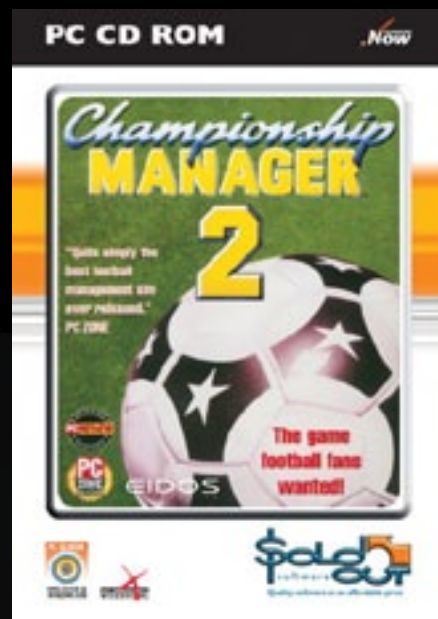
## ActRaiser

Enix

Gospodar se, umoran od borbe sa demonima, povukao na skrovito mesto. No, propast civilizacije koju je gradio ga ponovo vodi na površinu zemlje. Igrači su u ulozi Gospodara u igri ActRaiser, i pokušaću da vrate stari sjaj stanovništvu planete kroz mix nivoa sa izgradnjom grada (ala SimCity ili Caesar) i niova koji su platformske akcione igre (ala Shadow of the Beast). U svakom trenutku, igrač može da se vrati na bilo koji izgrađeni grad i dalje ga unapređuje, a sa vremena na vreme dešavaju se velike katastrofe koje treba rešiti platformskim nivoima. ActRaisera ćete naći na nekoliko top lista najboljih igara svih vremena.



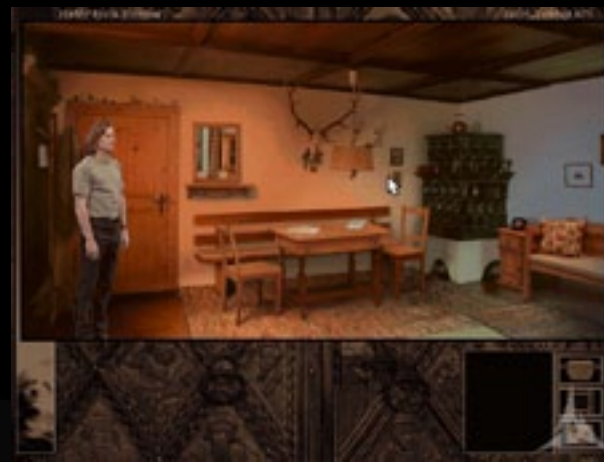




## Championship Manager 2

Sports Interactive

Iako nije mnogo toga, u osnovi, bilo promenjeno posle prvog CM-a, Championship Manager 2 ostaje jedna od najznačajnijih menadžerskih igara u istoriji. Ovo je, zapravo, izdanje koje je donelo kulturni status braći Collyer (i započelu tradiciju genijalnih fudbalskih menadžera koja traje već 15 godina). Pored kozmetičkih promena, bio je ubačen i audio komentar (koji je bio isuviše repetitivan), a bilo je moguće igrati i Škotsku ligu. Kasnije su izašla još dva dodatka koji su igračima dozvoljavali da igraju Špansku, Belgijsku, Holandsku, Francusku, Nemačku i Italijansku ligu. Dođuše, samo jednu u istom trenutku.



## The Beast Within: A Gabriel Knight Mystery

Sierra

Pomama ekipe iz Sierre da prave avanture u FMV (full motion video) tehnici je u ovo doba bila najveća. Tako je i nastavak jedne od njihovih kulturnih avantura – igre Gabriel Knight: Sins of the Fathers, iz klasične P&C avanture prerastao u FMV P&C avanturu. Kao i prvi deo, i The Beast Within se bavi paranormalnim misterijama. Ovoga puta u pitanju su vukodlaci u Nemačkoj (gde je Gabriel nasledio zamak). Naš heroj i njegova (pitanje je koliko verna) pomoćnica Grace Nakamura moraju kroz šest poglavlja (u kojima ćete ih naizmenično voditi), da dođu do mnogih rešenja. Super igra, skoro bez mane, osim Gabrielove frizure.



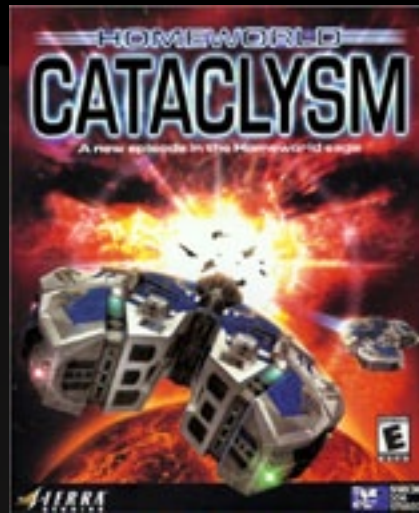
## Discworld

Psygnosis

Discworld, svet iz knjiga Terrya Pratchetta, je sa svojom dozom humora, misterije i potpuno ludim okruženjem uvek bio dobar materijal za avanture. To je dokazala i istoimena igra u kojoj se igrač nalazi u ulozi čarobnjaka Rincewinda (glas mu daje Eric Idle, jedan od legendarnih Pajtonovaca). Kao što je i bilo očekivano, Discworld sjajno izgleda, odlično je animiran, humor je na mestu, glasovi su sjajni, a i zagonetke su na očekivano visokom nivou. Jedinu manu Discworlda je što kontrolni sistem nije bio baš na nivou LucasArtosovog SCUMM-a, već daleko ispod njega.







## Homeworld: Cataclysm

Sierra

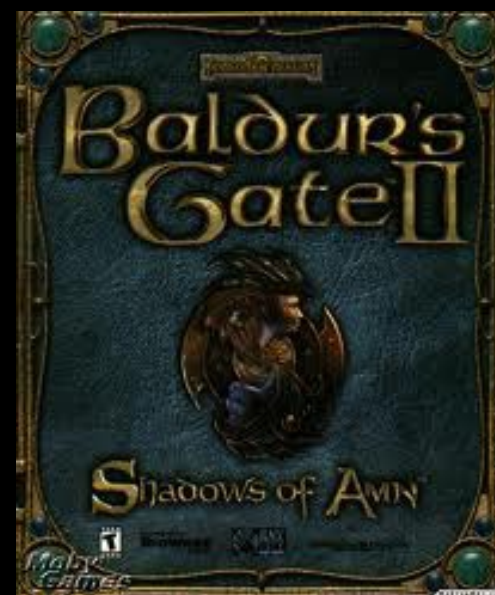
Prošle godine u ovo vreme smo nahvalili Homeworld, sada je vreme da nahvalimo i Cataclysm. Iako prvobitno razvijana kao ekspanzija za originalnu igru, Kataklizma je vrlo brzo došla na nivo koji bi opravdao njeno izdavanje u vidu pune igre. Petnaest godina nakon kraja prve igre jedan od manjih klanova Kushanske imperije pravi veliku grešku i dopušta smrtonosnoj opasnosti "The Beast" da napadne galaksiju. Igrač će predvoditi vojsku čiji je zadatak da "Zver" stave pod kontrolu. Promena u samom konceptu igre skoro da nema, ali su primetne mnoge nove jedinice i sitna poboljšanja. Najveća razlika je u masovnosti bitaka (u prvom HW-u su bile naglašeno masovne, a ovde nisu toliko) i zato ova dva naslova imaju pomalo različite fanove.



## Baldur's Gate II: Shadows of Amn

BioWare

Ako tražite ultimativan cRPG, zaista ne treba da gledate dalje od druge Baldurove kapije. Tu su standardno izometrijsko izvođenje, Forgotten Realms setting, genijalni likovi, dobre priče u okviru epskog glavnog zapleta i generalno jako zanimljiva igra. Ovde se najbolje mogu videti i začeci onoga što je BioWare razvijao u kasnijim igrama – uticaj igračevih dela na svet koji ga okružuje. Ipak, najveće poboljšanje u odnosu na prvi deo je sistem borbe koji je maltene savršen za ovaj tip igre. Zaista, ono što je prvi deo na trenutke učinilo dosadnim mučenjem, dovoljno je izmenjeno, pa je BG2 skoro savršen.



## Tony Hawk's Pro Skater 2

Activision

Druga igra sa famoznim skejterom Tonyem Hawkom kao glavnim promoterom. THPS2 prati standardnu šemu otvorenog sveta, u kom igrač može sa svojim skejterskim alteregom da napreduje kroz razna takmičenja i zarađuje novac za bolju opremu. Najbolji deo drugog THPS-a je izvođenje trikova na skejtu, koje je vrhunski izvedeno. Osim gomile trikova koji su igračima na raspolaganju, tu je i mogućnost njihovog povezivanja u komboe. Iako su neke Tony Hawk igre nakon ove možda bile bolje, Pro Skater 2 ostaje najznačajniji naslov u serijalu.





DISCOVER YOUR POWER  
REALISE YOUR DESTINY

# Prince of Persia

## THE FORGOTTEN SANDS

16  
www.pegi.info



available on:



PS3



XBOX 360

XBOX LIVE

PC DVD ROM

Wii

PSP

NINTENDO DS



UBISOFT

© 2010 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Based on Prince of Persia® created by Jordan Mechner. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Prince of Persia and Prince of Persia The Forgotten Sands are trademarks of Jordan Mechner in the US and/or other countries used under license by Ubisoft Entertainment. "PS3", "PlayStation" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. Trademarks are property of their respective owners. Nintendo DS is a trademark of Nintendo.



# GAMESCOM 2010

Malo smo se prošvrćkali po Kelnu i ovogodišnjem GamesComu, pa vam sad prenosimo šta sve gejming izdavači spremaju za naše računare u skorijem i ne tako skorijem periodu

**V**eć je prošlo godinu dana od našeg prošlogodišnjeg druženja pod Kelnskim katedralama ... Centar igrčke industrije krajem avgusta meseca je u Nemačkoj, prethodno u Lajpcigu, od pre dve godine u, znatno popularnijem, Kelnu.

Mesto poznato po pomenu-toj katedrali, pa kolonjskoj vodi, po kelnerima ali i tome da je deo konurbacije Keln-Bon, ponovo je ugostilo veliki broj profesionalaca iz igrčkog sveta, a bogami i veliki broj gostiju.

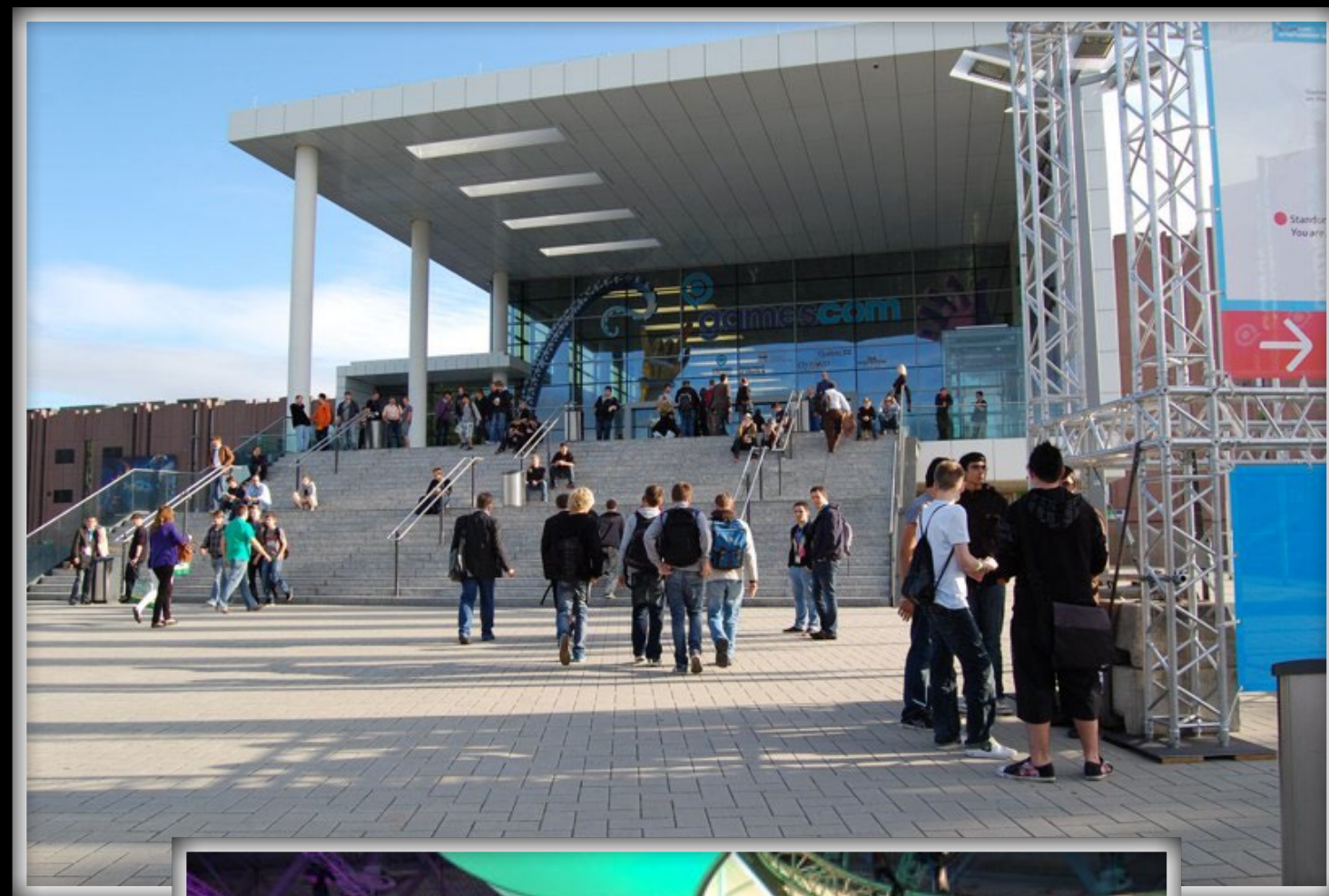
Kako to već obično biva, MediaMarkt i Saturn spremili su specijalne prodajne pakete za potrebe sajma, pa tako MediaMarkt nudi Nintendo DS Lite za 99 eur, dok Saturn nudi crnu Wii konzolu sa dva

kontrolera, Wii Sports, Wii Resort i Super Mario Galaxy 2 za neverovatnih 222 eur. No dosta o tome.

## Dan 0

Prvi dan GamesComa rezervisan je za eventualni odlazak na sajam radi preuzimanja akreditacija, za početni shopping, fotografisanje ispred katedrale i drugih zanimljivih mesta, ali i nezaobilaznu EA konferenciju za štampu koja se održava u Paladium prostoru, svojevrsnom hangaru koji podseća na recimo Expo XXI, ali u suštini služi za kulturnije događaje - operu, velike izložbe, itd. Koncept je jednostavan - veliki broj glavešina iz EA i prijateljskih firmi predstavlja sve ono što će poznati izdavač doneti na tržište u bližoj budućnosti.

Kako to obično biva, sve je počelo najpoznatijim EA brendom i franšizom - The Sims. I ukoliko je među vama bilo onih koji su sumnjali da će se Simsi ikada pojaviti za konzole, sumnja je odlepršala sa prvim glasinama na netu, koje su i zvanično potvrđene - očekuje nas Sims 3 za sve vodeće kućne konzole nove generacije, pa čak i za Nintendo DS. Kako će se Simsi snaći kontrolisani od strane džojpeda, ostaje da vidimo u poslednjem kvartalu ove godine. Ono na šta ćemo čekati do marta iduće godine jesu Sims 3 Medieval. Srednji vek, zamak, kralj, kraljica, mačevanje, mučenje, srednjevekovna medicina, sve ono što su vam prve asocijacije na srednji vek doneće Sims 3 Medieval, ili barem tako kažu programeri.





Ako vas pak interesuje kako će izgledati novi Hari Potter koji će koristiti Microsoft Kinect sistem kontrole pokreta u igrama, onda ćemo samo reći da će se Hari i drugari sami kretati, na vama će biti samo da pucate i bacate magije mladeći rukama, a nećete verovati - ni to ne radi kako treba, makar ne Džejmsu i Oliveru Felpsu, momcima koji glume Weasly blizance u Hari Potter serijalu. Iskreno, iskreno me zanima kako će se uopšte Kinect prodavati.

Da bi malo razmrdali masu, drugi iz EA su prikazali još malo nove akcije iz Dead Space 2, i to zaista akcije, bez šunjanja, iskakanja iza uglova i plašenja mase. Samo "malo" svemirskog letenja, pucaanja u "blobove smrti" i slično. No da je zanimljivo, zanimljivo je ....

Ono što sa druge strane ne znamo kako će izgledati u praksi jeste novi Hot Pursuit u NFS izvedbi, naravno.



Izgleda kao onaj stari dobri Hot Pursuit kojeg smo voleli, ali je naša vera u NFS žanr odavno ugašena, pa dok ne vidimo sopstvenim očima dok sopstvenim rukama pritiskamo tastere na tastaturi, ništa od toga. Ono što će biti glavni fokus jeste svojevrsni "NFS Face-

book", koji će vam javljati kada vas po skor na globalnoj listi neko pretekne, kada se pojave neka važna i nova dešavanja i slično.

Zanimljivi BioWare dobio je najveće ovacije kada je predstavio Mass Effect 2 za PlayStation 3, a sigurni

**Koncept je jednostavan - veliki broj glavešina iz EA i prijateljskih firmi predstavlja sve ono što će poznati izdavač doneti na tržište u bližoj budućnosti.**



smo da su oba fana serijala u Srbiji koji imaju PS3 i žele da kupe original igru oduševljeni, pa ćemo preći odmah na Dragon Age 2. Od njega smo videli trejler, ali i čuli obećanja da će biti najbolji ikada, uz veliki broj poboljšanja koje su ljudi odavno želeli.

People Can Fly je ponudio interesantnu prezentaciju igre Bulletstorm, simpatičnog FPS-a u Unreal engine-u u kojem pucate na sve strane pokušavajući da ubijete ni

sami ne znate šta. Haotični i uništeni svet izgleda kao kombinacija Serious Sam-a i Prototype-a sa primesama Unreal Tournamenta i može biti dobra zabava. Da li je zaista, videćemo na živoj prezentaciji tj. testiranju narednih dana.

What else? Pored toga što je Bekam odlučio da budućnost potraži u promociji EA Active 2 igre, i nije mu nimalo smetalo što nije na coveru, hm ... pa recimo ... FIFE? videli smo i upravo tu FIFU, ove godine naravno pod oznakom 11. Guess what? Donosi mogućnost da se na netu igraju 22 igrača, po 11 u svakom timu, uključujući i golmana! Yup, konačno možete biti i golman. A uz to možete biti i trener, možete praviti svoje likove i timove, radovati se na sebi svojstven način i obavljati napredna dobacivanja, te izvoditi sve ono što ste kao fan poslali EA Sportsu da biste voleli da možete da uradite. A oni faneve slušaju, pa su to i ubacili.





Tako je, ukratko, izgledala EA konferencija za štampu. Bez specijalno velikih najava, ali sa nekim finim informacijama, posebno oko nastavaka igara koje svi volimo. A tako, uz dodatak večere u steak restoranu i neobavezne šetnje gradom je izgledao i nulti dan GamesCom-a. Sutra nas već očekuje mnogo toga interesantno. Press dan na najvećem evropskom sajmu video igara, gde ćemo isprobati sve ove gorepomenute igre (u fazi mogućoj za probu naravno), ali i mnogo toga drugog.

## Dan 1

Stigao je i taj dan... vrata velikog Kelnskog sajmišta otvorena su za sve profesionalce posetioce i članove medija. Pultovi za identifikaciju mladih (po kategorijama ispod 12, od 12 do 16, od 16 do 18 i preko 18 godina postavljeni su svuda, ali neće biti u funkciji još 24 sata. Za tih 24 sata svi ti profesionalci iz gaming industrije imaju priliku da obiđu sve štandove i vide šta to dizajnerske kuće i distributeri imaju da ponude.

## SAJAM

Naš prvi utisak, kada smo obišli sve hale, bio je - bledunjavo ... Kao da je sajam nekako slabiji po pitanju sadržaja ove godine, kao da poseduje manje zanimljivih naslova, manje štandova, manje "wow" detalja. A izgleda da smo i bili u pravu, jer su za razliku od

prošle godine, kada je Nintendo imao "svoju" halu a Microsoft "svoju", Xbox i Wii ovoga puta delili istu. Čini se isto tako da su nemci pokušali to da nadomeste "srpskim receptom", pa su angažovali poveliki broj hostesa i promoterki, i odenuli ih, ili bolje reći svukli ih skoro do gole kože. Pa kad već nema šta da se gleda od igara, makar da se gledaju lijepe dijeve.

## NINTENDO - ZELDA I NO 3DS

Uz svu želju da vam predstavimo Nintendo 3DS, nećemo to moći da uradimo jer je poznati proizvođač odlučio da 3DS ne predstavi u Kelnu (?!), iako je bio predstavljen mesecima pre na E3 sajmu. Nintendo DSi lite, DSi i DS XL su već odavno poznati, kao i sve Nintendo Wii igre, pa je u suštini jedino vredno pomena novo izdanje Zelde, oko kojeg ne treba trošiti puno reči jer će sasvim sigurno biti hit. Međutim, 3DS nećemo prežaliti.

## XBOX 360 - HALO REACH, FABLE 3

Situacija na Microsoft delu pomalo je drugačija nego kod Nintenda, jer je gigant iz Redmonda osvežio svoju konzolu novim izdanjem, a još važnije od toga, predstavio je Kinect. U prodaju kreće od novembra meseca i iskreno, nismo sigurni kako će to ići. Od 20 promotera Kinecta samo jedna devojka je uspevala da bez problema odigra set vežbi u svojevršnom Kinect fitnesu. To, uz jasno kašnjenje prikaza onoga što ste uradili (ako vi uradite čučanj, vaš karakter to radi sa kašnjenjem od pola sekunde do sekunde) čini da sa skepsom sačekamo 20. novembar i isprobamo Kinect. Nadamo se da MS zna šta radi.

Sa druge strane, moramo pohvaliti "indi" deo na Xbox štandu, gde ste mogli isprobati Trials HD, Scotta Pilgrima i još nekoliko manjih igara. Silna zabava. Tu su naravno bili i Halo Reach, koji izgleda identično kao i prethodni Halo, osim







ako niste fan serijala, kao i Fable 3, zasigurno jedna od najiščekivanijih igara na Xbox konzoli trenutno.

#### FEAR 3

FEAR 3 ili F3AR ako vam je tako lakše stigao je na prezentaciju i prepun je karaktera sa rupama na čelu. Ako ne znate zbog čega, malo pretražite interweb. No, ako vas to mrzi, evo našeg sažetka - u igri skaćete, pokušavate da ne padnete i plašite se tek ponekad, uz ispranu grafiku na konzolnom sistemu. Da li će se osećaj igranja promeniti kada je zategnu, ne znamo, ali ako do toga ne dođe, F3AR će definitivno proći kao i prethodnici, izuzev prvog dela, koji je zaista bio nešto novo.

#### SITNICE - PART ONE

PES 2011, verovatno najpoznatija konzolna igra na našim prostorima, stiže još bolja, lepša i igrivija nego inače. Ali, ako nas lično pita-

**Zamislite Quake 2. Sad zamislite da nije u svemiru nego u postapokalipsi. Sad zamislite da je u modernom engine-u. Sad zamislite da ipak ima i nekih razgovora među likovima. Eto, to je Rage.**

te, kao da je sada počela da preuzima izvesne karakteristike od FIFE. Da li će im se to isplatiti, videćemo već kada se naslov pojavi a igrači počnu da ga ocenjuju. Igrali smo i nove Scribblenautse, bili su zanimljivi, probali smo i novi Red Fac-

tion, bio je zanimljiv. Novi Driver, moramo reći - "onako". Sačekaćemo ipak da ga još malo dorade.

SONY - LITTLE BIG PLANET 2, INFAMOUS 2, KILLZONE 3



Sony je "odavno" predstavio svoju re-dizajniranu konzolu, isto tako je predstavljen i PSPGo, pa se ovaj gigant okrenuo, u hardverskom smislu, prezentovanju svog Move sistema. I dok kontroler u obliku lizalice koja svetli roze ili plavo svakako nije vizuelno najdopadljivija stvar igračima, čini se da radi nešto bolje nego Kinect, valjda zbog toga što zapravo poseduje kontroler, pa je samim tim upravljanje jedno-





stavnije za obradu. Takođe, za razliku od Kinecta koji poseduje mahom "fitnes" igre u svom portfoliju, Move se može koristiti i za "ozbiljne" naslove poput Heavy Rain-a.

Ovde moramo pomenuti i da nas Sony i dalje oduševljava genijalnim idejama za postavku na štandu, kao što su bolnički kreveti u koje se možete zavaliti i igrati, potom kade, wc školjke i druge ludorije. Da nije sve u vizuelnom dojmu, pobrinule su se i nove Sonyjeve igre.

Na prvom mestu tu mislimo na Little Big Planet 2, Killzone 3 i InFamous 2. Sve tri su a must za vlasnika PS3 konzole, ali i onoga ko bi hteo kvalitetno da se zabavi. Tu su još i Motorstorm Apocalypse, Special Forces i čitava plejada "Move" igara.

#### BLIZZARD - DIABLO 3

Iako bez pravih najava i bez velikih noviteta, Blizzard čak i za vreme press dana donosi velike redove ispred svog štanda. Starcraft 2 već nikome nije bio zanimljiv



kao prošlog leta, ali je Cataclysm i dalje veoma interesantan, a da ne govorimo o zatvorenim Diablo 3 prezentacijama. Nažalost, o tome vam ne možemo dati više detalja, ali čim budemo smeli, eto nas sa svežim infoom.

#### EA - STAR WARS OLD REPUBLIC

Najbolji utisak o Electronic Artsu kojeg vam možemo dati je da im je štand zaista impozantan. Većinu stvari smo izneli juče sa press konferencije, a pravo testiranje novih naslova obavićemo tek sutra. Ono što smo uspeli da odigramo jeste Star Wars Old Republic, i moramo

**Funcom je na Gamescomu od svih izdavača možda imao i najinteresantniji štand, koji je izgledao kao tipični britanski pab.**

reći da nam se i dalje dopada. Borbe deluju jako interesantno, činjenica da svi likovi u igri govore a nisu prisutni samo ispisanim tekstom na ekranu govori dosta toga o oz-



biljnosti kojom se pristupilo projektu. Ingame cinematici su takođe vredni svake pohvale, a čini se i da će priča biti više od "idi na tačku A i ubij protivnike kako bi dobio mogućnost da pređeš na tačku B".

#### ID - RAGE

Zamislite Quake 2. Sad zamislite da nije u svemiru nego u postapokalipsi. Sad zamislite da je u modernom engine-u. Sad zamislite da ipak ima i nekih razgovora među likovima. Eto, to je Rage. Ovo nije nipodaštavanje, već prosto shvatanje činjenica - ID zna da pravi jedan tip igara, i Rage neće

ake i DOOM franšiza. No, da Rage izgleda bolesno dobro, izgleda, i moraćemo da sačekamo septembar naredne godine da bismo se uverili i samostalno na sopstvenim računarima kako on radi. A do tad, možete da pogledate kako na iPhone 4 radi port Rage-a. Mi ćemo vam reći - bolesno dobro!

#### SITNICE - PART TWO

Square Enix je predstavio nekoliko igara, poput Kane & Lynch 2, novog Deus Ex-a kao i Final Fantasy-ja, ali ćete za to ipak morati da sačekate Dan 2. Ono za šta nećete morati da čekate drugi dan jeste informacija oko modding takmičenja koje se jednostavno zove - 24 sata moddinga. I sve je jasno - 15 timova modera kućišta ima ravno 24 sata da napravi svoje kreacije.

#### THQ - HOMEFRONT, DAWN OF WAR 2 RETRIBUTION, SPACE MARINE

THQ je za ovaj GamesCom pripremio neke zapravo veoma fine video igre. Homefront predstavlja pucačinu smeštenu u polovinu ovog veka, kada je Severna Koreja odlučila da napadne Sjedinjene Američke Države, a ove pak nisu bile dovoljno snažne da se odupru. Ovaj FPS, u kojem se ameri bore za slobodu, ima dosta potencijala jer je grafika fina, igrivost na visokom nivou, pa se nadamo da priča nije previše plitka.



Druge dve igre koje smo pogledali predstavljaju Warhammer 40k franšize. Retribution ukratko donosi Orkove u Dawn of War 2. Veseli orci sa svojim veselim naoružanjem izmamiće vam osmeh na licu, ali to ne znači da nisu poprilično borbeno raspoloženi i da neće moći da liše života svakoga ko im stane na put. Space Marine sa druge strane kao glavnog lika uzima upravo marinca, koji se sve vreme bori sa Orcima, pa ćete, kada se zasitite Retributiona, moći da uspostavite balansu ovoj akciji u trećem licu. Ostaje samo da se vidi kako će se Relic, inače tvorac RTS-ova, snaći u ovom žanru. Nama se na prvu lop-tu gameplay učinio nekako tromim, videćemo da li će se to promeniti.

ti. Grafika i atmosfera su naravno na visokom nivou, baš kao i kod Company of Heroes online, strategije u realnom vremenu koja je bazirana na "award-winning", što bi rekli ameri, konceptu Company of Heroes. Šta je još interesantnije? Igra poseduje prvih 15 misija iz originalnog CoH-a, a pored toga je potpuno besplatna! I po cenu da vam se ne dopadne, isprobajte ovu igru, ništa vas ne košta (bukvalno).

#### PORTAL 2

Valve je bio prisutan kroz svoj Steam sistem, i prezentovali su jedino Portal 2. Kratka video prezentacija bez ikakvih dodatnih pitanja i pojašnjenja pokazala

nam je da se stari znanci vraćaju u igru ali je tu zato veliki broj novih prepreka za koje će vam trebati znatno više mozga da ih rešite.

#### GUILD WARS 2

Na kraju prvog dana sajma otišli smo i na Guild Wars konferenciju za štampu, gde su nam ljubazni ljudi iz ArenaNet-a prezentovali nastavak Guild Wars sage. Koncept besplatne igre odnosno igre koju kupite ali za nju posle ne plaćate pretplatu nastavlja se i dalje, a izgledom i gameplayem GW2 zaista podseća na "keca". Međutim, iskustva iz prve ruke ćemo vam doneti sutra, kada budemo i isprobali GW2 na prezentaciji koju imamo zakazano.







## Dan 2

Nama treći, a zvanično drugi dan Gamescom-a, zapravo je bio prvi dan za "obične" posetioce. To ukratko znači, kao što možete da vidite i po fotografijama, redove i redove nemaca koji čekaju svoje trakice koje označavaju njihove godine, potom redove i redove da bi se igrane neke od najočekivanijih igara, te tone i tone đubreta kada oko 19h sajam zatvori svoja vrata za goste. Međutim, naš plan je izgledao nešto drugačije...

keca u dvojku. To nije ništa loše, da se razumemo, i čini da se osetite "kao kod kuće" ako ste igrali GW(1). U prilog toj činjenici ide i saznanje (naše, ne nužno istinito) da se ArenaNet izgleda trudila da ispravi sve one probleme na koje su joj igrači tokom godina ukazivali, i da su na taj način napravili unapređeni Guild Wars. Međutim, broj promena znatno je veći pa ova igra svakako nije mogla biti dodatak originalu ili nekakav nezavisni "pravac", već pravi nastavak. Tu su, kako smo sa-

znali, dinamička dešavanja, odnosno mogućnost da svaki od igrača dobije različite zadatke i zaduženja, kao i da u skladu sa tim na koji način ih reši, igra dalje određuje njegovu sudbinu. U određivanju "sudbe klete" pomoć će i početno kreiranje karaktera pošto pored vizuelne strane ovoga puta možete birati i svoje poreklo, omiljeno naoružanje, kako reagujete u izvesnim situacijama i slično.

Kao što rekosmo, grafika je unapređena, nova rasa heroja je Charr,

poznati negativci iz keca, i dok su poznate rase kojima možete igrati, profesije i dalje nisu potpuno otključane, pa ne znamo šta nas očekuje pored elementalista, warriora, ramera ili necromansera. Dizajneri su isto tako ubacili "stripolike" međuscene, i napomenuli kako namerno nisu želeli da rade realistične sinematike jer oni brzo postaju zastareli. Poenta stoji, pitanje je samo da li je to pravi razlog.

Sve u svemu, ne zaboravite da će

Guild Wars 2 biti besplatan za igranje, pa to već samo po sebi donosi izvesnu težinu u žanr. Takođe, ne očekujte ga pre proleća naredne godine.

## DEUS EX HUMAN REVOLUTION

Deus Ex se vratio! ... bi bio naslov u nekom od zapadnjačkih medija. Ali ne znači da zapravo nije tako. Sve ono što smo voleli kod originalnog dela serijala, iznova je tu. Različite augmentacije, različiti vidovi rešavanja problema (tihi pristup, pucnjava na sve strane, pregovaranje) ponovo je tu, barem u demou kojeg smo imali prilike da pogledamo na Square Enix prezentaciji. To ukratko znači da se jedan problem može rešiti na veliki broj načina. I iako nismo posebno impresionirani grafikom (koja će biti dodatno doterivana, kako smo saznali), izvođenjem i pričom svakako jesmo. Ostaje samo pitanje, kao što smo napomenuli, da li je

## GUILD WARS 2

Prvi jutarnji sastanci i prve jutarnje prezentacije odigrale su se na Flashpointu, partneru NCSofta na teritoriji Evrope. Ovde smo imali prilike da pogledamo, naravno, Guild Wars 2. Šta reći o ovoj igri ... ako "upadnete" u bitku, možda ćete se zaneti i pomisliti da zapravo igrate prvenac. Grafika jeste unapređena, ali ne drastično, a HUD, karakteri pa čak i NPC likovi prebačeni su iz





tako dobro rekreiranje "keca" samo nešto pripremljeno za demo, ili će čitava igra zaista biti takva.

#### THE WITCHER 2

Nastavak sjajnog RPG-a The Witcher očekuje nas uskoro, a ekipa koja potpisuje ovaj naslov održala je jednu od najzanimljivijih prezentacija ove godine. Ne samo da samo saznali za novog Geralta odnosno njegov izgled i mogućnosti, već su nam objasnili da će igra imati samo četiri loading ekrana, da će priča biti duža, da igra umesto jednog ima tri početka i da umesto samo nekoliko ima preko 16 završetaka. Kako će sve to izgledati nisu ni oni sami najsigurniji, ali su bili više nego raspoloženi da nam pokažu, baš kao i u slučaju Deus Ex-a, kako se jedan problem može rešiti na mnogo različitih načina. Naravno, ne treba ni da pominjemo svu golotinju, psovke i nasilje koje se nalazi u Witcheru na



svakom ćošku i koje je očigledno nešto što manji izdavač, poput CDPoejka, sebi može da dopusti.

#### SECRET WORLD I BLOODLINE CHAMPIONS

Funcom je na Gamescomu od svih izdavača možda imao i najinteresantniji štand, koji je izgledao kao tipični britanski pab. Piće na sve strane, Kilkeni za sve goste, i dve igre iz kuhinje ovog izdavača. Prvi je Secret World, dugoočekivani, a još

duže pravljeni MMORPG u kojem se u moderno vreme (današnje vreme) dešavaju neke čudne stvari, a na vama je, kao članu jedne od frakcija, da te probleme ispitete i naravno rešite. Iako sama postavka igre u načelu možda i nije loša, problem koji mi imamo je što je grafika na nivou The Sims 2, a slična je i animacija karaktera. Dobili smo informacije da će se ovo uskoro promeniti, a kako je embargo na bilo kakve slike iz igara do 27. avgusta, moraćete nam verovati na reč.

Bloodline Champions je sa druge strane simpatična akciona igra po uzoru na DOTU, ili u novije vreme League of Legends i Heroes of Newerth, gde svaki od igrača vodi heroja u borbu sa suprotnim timom. Razlika u odnosu na pomenute igre je što Bloodline Champions u suštini nije strategija (akciona strategija) već čista akcija u fazonu platformskih pucačina, pa nema nišanja, već jednostavno morate predvideti gde je protivnik i u tom smeru ispaliti projektil. Takođe,

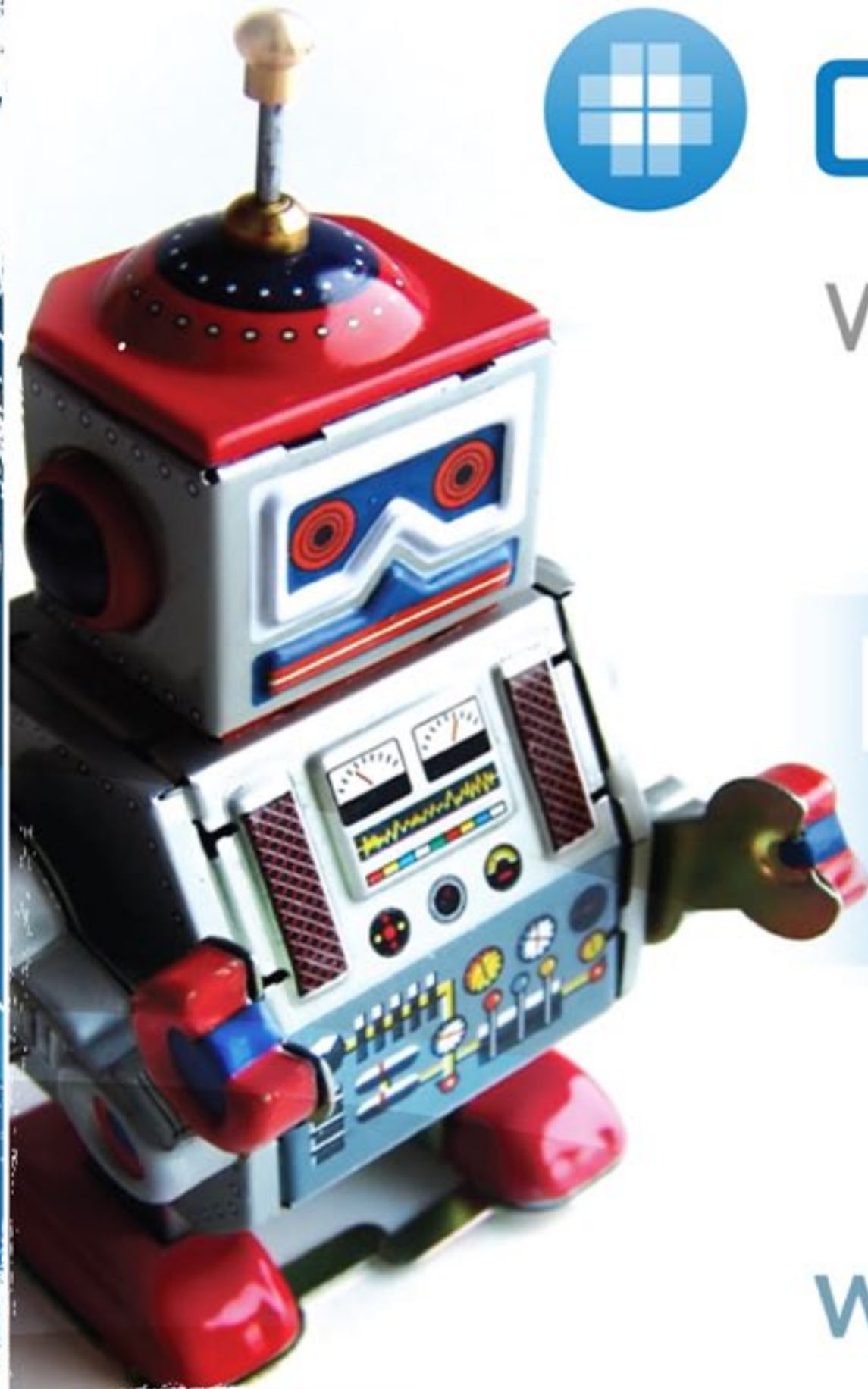
lika kontrolišete na WASD komande, dok se mišem pomera kamera i ispaljuju magije u određenom smeru. Igra je trenutno u beta test fazi, a iz Funcoma nam još uvek nisu rekli koji će tačno model naplate ove igre zapravo biti. Ukoliko bude besplatna uz mikro transakcije, sva je prilika da će biti jedna veoma interesantna igra.

#### FALLOUT NEW VEGAS I BRINK

Ukratko, ukoliko vam se dopao Fallout 3, dopašće vam se i Fallout Vegas. Ukoliko nije, onda neće. Sa druge strane, Brink, kao jedan od hitova koje željno iščekujemo, i ove godine nas je prijatno iznenadio, a bili smo u prilici i da sami testiramo kako igra radi. Taj kooperativni mod doneo je mnogo zabave našoj maloj ekipi, i sigurni smo da će ovaj FPS sa "urbanim i kul vojnicima" i izvesnom dozom Team Fortressa u sebi svakako biti jedan od hitova, kada igra ugleda svetlost dana.







# Digitalni SVET

Vaš vodič kroz domaće IT tržište

**NA 18 TV STANICA  
ŠIROM SRBIJE**

[www.digitalnisvettv.com](http://www.digitalnisvettv.com)



# WCG SRBIJA 2010

## Krizna vremena

**V**eć nekoliko godina WCG ide lagano unazad i jedino činjenica da maltene nema konkurenciju u Srbiji pomaže da zadrži status centralne e-sports manifestacije u našoj zemlji. Ekonomska kriza u svetu je uticala da se mnoge IT kompanije povuku iz elektronskog sporta, a ovogodišnji WCG je to najbolje pokazao. U BelExpo Centru koji je bio domaćin takmičenja su se pored Samsunga koji je svetski pokrovitelj

pojavi još samo HP i CoolerMaster sa skromnim štandovima, a od propratnih događaja treba spomenuti novinarski boks turnir, turnir u PES 10 i fliper šampionat.

### Na nacionalno finale se plasiralo 16 ekipa....

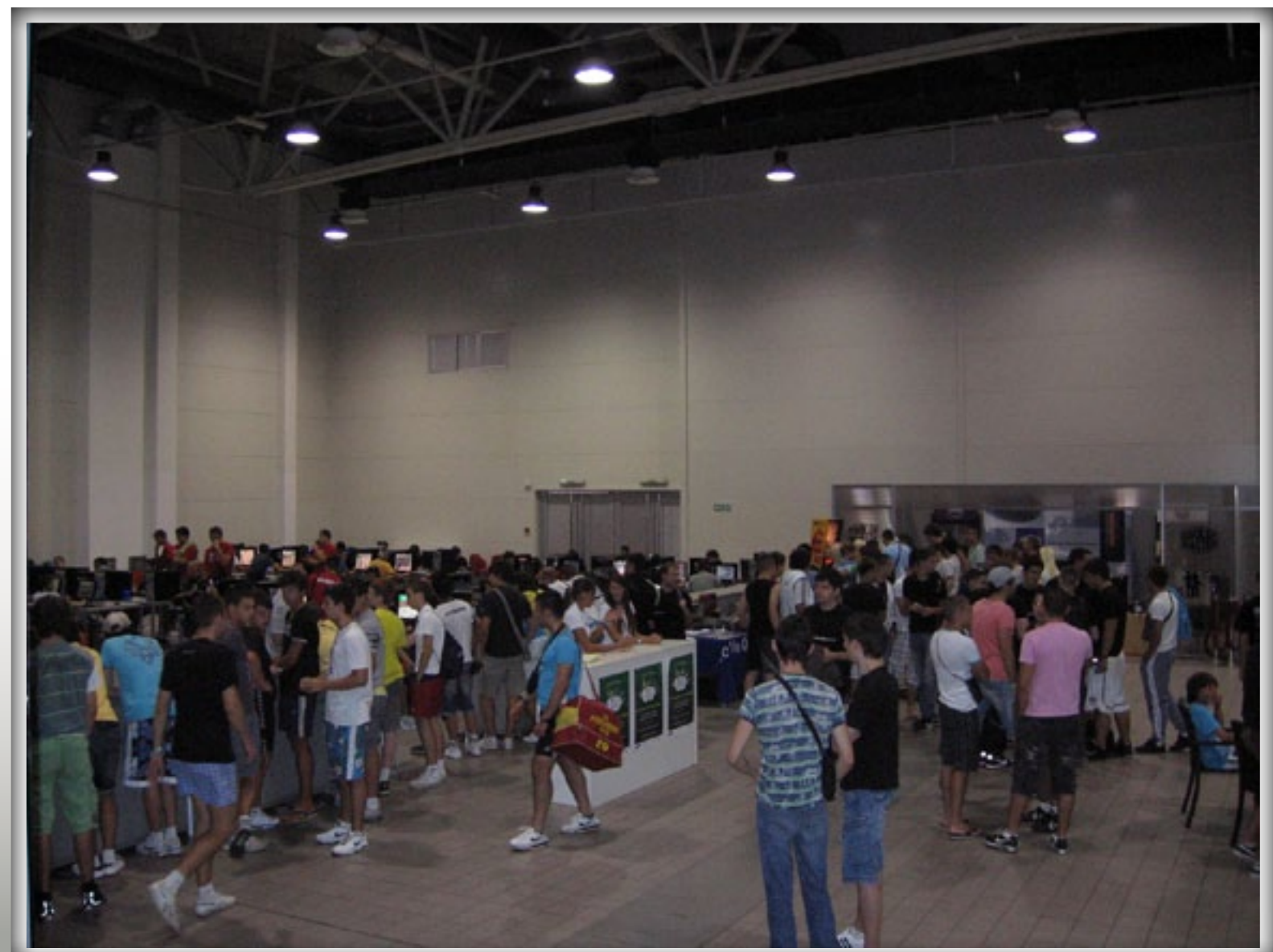
Organizacija samog takmičenja je prošla dobro iako se i dalje ponavljaju iste greške. Ljubitelji igara

koji iz nekog razloga nisu mogli da posete sam događaj su opet bili zapostavljeni. Na internetu se nigde nisu mogli pogledati zvanični rezultati, a mnogo bolja situacija nije bila ni sa HLTV prenosima mečeva. Ako se pogleda koliki značaj izveštavanju putem interneta pridaju organizatori sličnih dešavanja u svetu, ocena za srpski WCG je čista jedinica.

Prvi dan takmičenja je bio rezervisan za Counter-Strike kvalifikacije. Iako je bilo zamišljeno da kvalifikacije budu održane u nekoliko gradova, od te ideje se odustalo

### Ljubitelji igara koji iz nekog razloga nisu mogli da posete sam događaj su opet bili zapostavljeni.

zbog slabog interesovanja. Većina od prijavljene 64 ekipe je bila iz Beograda, pa je ovaj potez bio očekivan. Umesto u 9:00 sa mečevima se počelo tek oko 11 časova što opet ide na dušu organizaciji koja je očigledno bila nespremna. Uglavnom su to bili problemi sa serverima, nepravilno podešenim računarima, ali o tome je trebalo misliti pre početka turnira. Ipak,







stvari su brzo došle na svoje mesto, ušlo se u korak sa satnicom i prvi dan je očekivano okončan oko ponoći. Na nacionalno finale se plasiralo 16 ekipa, a kao iznenađenje se

moгу navesti ispadanje ekipe sMk i prolaz favorizovanog BGD Online „na mišiće“ rezultatom 16:14.

Drugog dana se pored Counter-

Strike igralo i nacionalno finale u igri Warcraft 3. Ovaj turnir je bio pod velikim znakom pitanja zbog skoro nikakvog odziva igrača. Na kraju, najbolji među 13 prijavljenih takmičara je bio Aleksandar „Pardash“ Tarbuk koji je u finalu pobedio Aleksandra „neWave-Aca“ Živkovića rezultatom 3:0.

Pre početka Warcraft 3 turnira, završen je grupni deo CS turnira. Ekipе su bile podeljene u 4 grupe. Glavno iznenađenje predstavlja ispadanje ekipe 4Glory koja je bez obzira na neaktivnost u poslednje vreme bila jedan od favorita. Poraz od UrbanExp i nerešen rezultat sa kragujevačkim timom 34k označili su kraj za „Gloriju“.



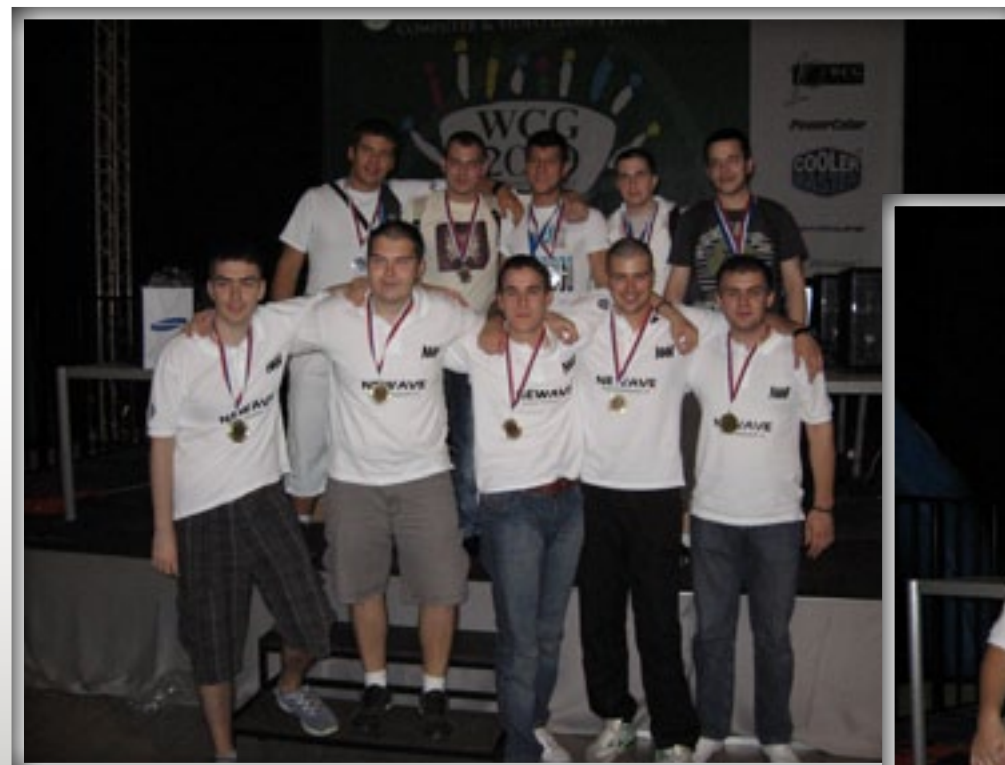
Kao i prethodnih godina, polufinalni mečevi su bili napetiji od finala. Prvi polufinalni par su na iznenađenje mnogih bili UrbanExp i IDZUO. Posle odličnih partija i nekoliko produžetaka dalje je prošao UrbanExp. Drugo polufinale je bio „klasiko“ naše CS scene pošto su neWave i BGD Online već neko vreme vodeće srpske ekipe. Ekipа neWave je bila favorit s obzirom na niz pobeda nad svojim rivalom, ali je posle prve odigrane mape (de\_inferno) i nekoliko sjajnih partija rezultat bio 1:0 za BGD Online. Sjajna odluka igračа neWave-a da izaberu de\_tuscan za drugu mapu je dovela do laganog izjednačenja (16:4), a zatim i do konačne pobede i plasmana u finale, jer je na mapi de\_nuke BGD Online uspeo da

pruži samo solidan otpor (16:11).

Finale je bilo sve osim zanimljivog. UrbanExp kao da je bio zadovoljan samim plasmanom u završnicu turnira, pa je neWave bez imalo muke došao do prvog mesta rezultatom 2:0 (16:3 i 16:6 po mapama) i tako zasluženо osvojio put na finalni turnir u Los Angeles.

### Pre početka Warcraft 3 turnira, završen je grupni deo CS turnira.

Na kraju, može se reći da je celokupan utisak pozitivan. Bez obzira na sve nedostatke, WCG je opstao u ovim kriznim vremenima za razliku od drugih takmičenja koja su se ranije održavala u našoj zemlji, ali ih više nema. CS scena je pokazala da živi punim plućima, a za Warcraft 3 se nadamo da je slabo interesovanje samo posledica pojavljivanja Starcrafta 2.





**KADA BRZINA  
NIJE DOVOLJNA...**

**POKRENI  
AKCIJU**

OTPUSTI NOSAČ



OD BLACK ROCK STUDIJA, KREATORA IGRE **PURE**

**SPLIT/SECOND  
VELOCITY**

U PRODAJI OD **20.5.10**



www.pegi.info



PS3

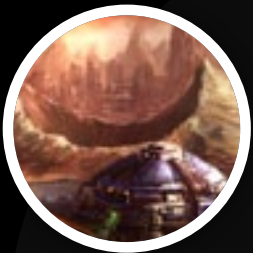


PlayStation  
Network

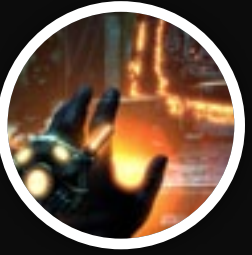


© Disney. "PS", "PlayStation", "PS3" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

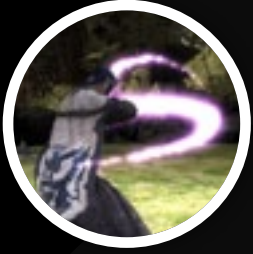




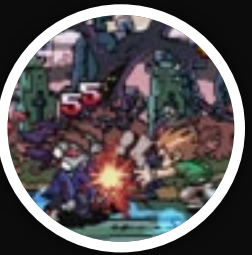
**STARCRAFT II:  
WINGS OF LIBERTY**.....41



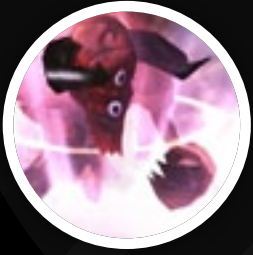
**SINGULARITY** .....47



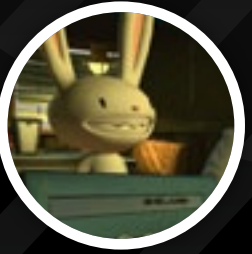
**DISCIPLES 3: RENNAISANCE** .....50



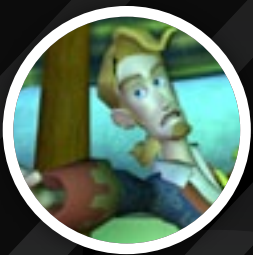
**SCOTT PILGRIM  
VS. THE WORLD**.....52



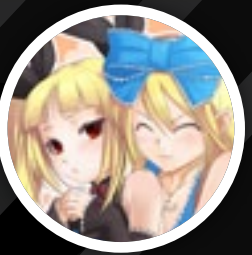
**DEATHSPANK** .....54



**SAM AND MAX:  
THE DEVIL'S PLAYHOUSE**.....57



**MONKEY ISLAND 2:  
SPECIAL EDITION** .....59



**BLAZBLUE:  
CALAMITY TRIGGER** .....61

# REVIEWS

Platforma na kojoj smo testirali

Ocena

Skala



## SISTEM OCENJIVANJA

Kako bismo vam pomogli da pronađete pravu igru za sebe, PLAY! magazin promoviše i sistem ocenjivanja od 1 do 100. Naš sistem nije toliko detaljan niti rigorozan jer većinu stvari možete saznati iz “quick facts” polja, pa se tako deli na tri sfere:

### OD 100 DO 80

“Orange zona” - U pitanju su zaista jako kvalitetne igre koje svakako ne bi trebalo da propustite, pa možda čak i ako niste ljubitelj određenog žanra.

### OD 80 DO 60

“Yellow zona” - U pitanju su igre koje su svojim kvalitetom “tu negde”, i koje zaista predstavljaju kvalitetne igre, ali im fali “ono nešto”, što bi ih učinilo zaista kvalitetnim naslovima. Ipak, u većini slučajeva, ne bi trebalo da ih propustite.

### ISPOD 60

“Gray zona” - Ovo u igre koje su skromnijeg kvaliteta i koje bi trebalo da probate samo ako ste potpuni fanovi određenog žanra ili ljubitelj serijala kojem igra pripada.

### IGRA MESECA



**STARCRAFT II:  
WINGS OF LIBERTY**





# STARCRAFT II: WINGS OF LIBERTY

Platforma:  
**PC**

Razvojni tim:  
**Blizzard**

Izdavač:  
**Activision/Blizzard**

Internet adresa:  
**www.starcraft2.com**

Domaći distributer:  
**www.compland.rs**

Maloprodajna cena:  
**5999 dinara**

Preporučena konfiguracija:  
**Dual Core procesor na 2,4GHz; 2 GB RAM-a; GeForce 8800 GTX ili Radeon HD 3870**

Dugo smo čekali, ali nastavak najbolje RTS igre je pred nama.

# 91



- ✓ Konačno nastavak legende.
- ✓ Vrhunska prezentacija.
- ✓ Raznolike misije.
- ✗ Ne postoji LAN multiplayer.
- ✗ Dobili smo kampanju sa samo jednom rasom.
- ✗ Nekoliko nestvarnih bagova.

**S**jećam se kao da je juče bila ("during the war") te, daleke, 1998. godine. Obeležili su je masovno igranje Quake-a 2, otvaranje najbolje domaće igraonice svih vremena i izlazak Starcrafta. Može se slobodno reći da je Starcraft bio igra koja je ispunila sva očekivanja, a mnoga i nadmašila, što se tiče kvaliteta RTS igre kada je u pitanju single-player, ali i igra koja je svojeručno dokazala da je multiplayer budućnost gaminga. Danas,

čitavih dvanaest godina kasnije, dočekali smo i njen nastavak – Starcraft II: Wings of Liberty.

**Istina je da imamo samo kampanju sa Terranima, ali ona je zaista sjajna, a tu je i mnoštvo dodatnih modova koji igru čine masivnom.**

Zaista je teško stišati sve emocije koje kod nekih igrača (računajući tu i dobar deo Play! redakcije) Starcraft izaziva, samim tim, bilo je teško i smanjiti očekivanja kako SC2 ne bi bio neobjektivno ocenjen. No, nakon što je novi Battle.net dopustio da se StarCraft II startuje, sve je zapanjujuće brzo i lako došlo na svoje mesto. Osnovu igre za jednog igrača čini prilično masivna kampanja koja je potpuno posvećena Jimu Raynoru,



sa jedno 95% misija koje se igraju sa Terranima (ljudima). Zergovi i Protossi su tu samo kao protivnici ili saveznici, osim u kratkim navratima. A opet, iako je svima žao što nismo dobili sva tri pogleda na rat koji će odlučiti sudbinu svemira, Wings of Liberty izgleda sasvim zaokruženo. Tri su osnovna razloga za to.

Prvi je standardno odlična i čvrsta priča. Iako ono što prati prvih par misija može da se okarakteriše kao klišeizirani SF vestern, priča brzo hvata zalet i jednako dobro drži vezanim za sebe kako veterane SC univerzuma tako i nove igrače. Emocije koje Raynor oseća i dobra karakterizacija svih likova se vide u svakom dijalogu, pa i u onim najbanalnijim. Tu je i standaradni Blizzardovski humor koji je odlično uklopljen sa inače surovim tokom priče. Treba primetiti i da sada prvi put imamo

mogućnost da izborima koje načinimo u nekim misijama pomalo utičemo na tok priče. Doduše, to se i ne vidi toliko u ovoj kampanji, pošto su izbori mnogo spektakularniji na papiru nego u stvarnosti, ali moguće je da će se osetiti u sledeće dve.

Drugi razlog je odličan mix elemenata koji samu kampanju konstantno osvežavaju iz misije u misiju. Imamo standardno uvođenje novih jedinica kako sa Terranske, tako i sa protivničkih strana (a dobrom utisku koji ovo ostavlja pomaže i činjenica da su sve tri rase daleko evoluirale u

**Prosto je neverovatno koliko sitnih detalja je moguće primetiti čak i ako ih ne tražite isuviše pomno.**







svakom pogledu od onih koje smo imali pre dvanaest godina), imamo više različitih vrsta misija (izgradi bazu i eliminiši protivnika; sa određenim brojem jedinica izvrši zadatak; neka heroj preživi do kraja...),

standardnim Teranskim dodacima; Kantina u kojoj ćete pronaći plaćenike koji funkcionišu kao elitni odredi već postojećih jedinica... I još dosta sitnica koje ovu kampanju čine boljom od ostalih RTS kampanja.

**Blizzardu se od izdavanja WoW-a može štošta zameriti po pitanju gramzivosti, ali ako neko pravi odlične igre, onda su to zaista oni.**

i imamo gomilu planeta dovoljno raznolikih da nas i to zabavi. "Ček, pa ovo smo imali i u prvom Starcraftu?" Da, ali sada je tu i gomila opcija za prilagođavanje igre vašem stilu igranja. Po jedan niz unapređenja za jedinice i građevine koji se dobijaju istraživanjem Protoske tehnologije i Zergovskog DNK; Oružarnica u kojoj možete unaprediti svoj arsenal

Treći razlog je dužina kampanje. Iako bi, naravno, sve tri kampanje bile duže od samo jedne, Wings of Liberty traje baš onoliko koliko treba i u neku ruku opravdava paprenu cenu. Kada se na tu osnovicu doda i više nivoa težine, specijalne misije, skirmish modovi i slično, jasno je da SC2 može da traje i traje, čak i ako ga ne igrate u multiplayeru.











A ako ga igrate preko novog Battle. neta, tek tu imate hiljade načina da se zabavite. Em što možete da igrate sa bilo kojom od tri rase, em je pred vama čitava planeta puna protivnika koji razmišljaju i igraju na različite načine. E sad, kako ne biste odmah naleteli na nekoga ko zaista zna da igra, pa da vas oduči od Starcrafta, ili da ne biste naleteli na nekoga ko ne ume da se odbrani ni od najobičnijeg

Zerg rusha iz 98. ubačen je prilično pametan sistem razvrstavanja igrača po ligama koji će vas prilično pametno (kako već rekosmo) ubacivati u arenu protiv približno sličnih protivnika. Naravno, imamo jednu veliku zamerku, a to je nemogućnost igranja u LAN-u. Jasno je da je moguće i sakupiti, na primer, osam igrača u jednu prostoriju okačiti ih sve na B.net, ali ipak, nije to igranje apso-

lutno bez laga. A i naš broadband ipak nije toliko dobar da podrži osam uploada na jednoj sobnoj ADSL liniji.

Pre samog zaključka da kažemo još reč dve o prezentaciji igre, odnosno njenoj tehničkoj strani. Zvuk, muzika i grafika su super. Možda nijedan od ova tri elementa nije savršen, ali je svaki zaista mnogo dobar. Sva zabrinutost koju smo imali povodom pre-

više stripolikog dizajna jedinica pala je u vodu već u prvoj misiji. Međusene, bilo one rađene posebno, bilo one rađene u engineu same igre su u svakom pogledu odlične, a zvuk je taman onakav kakav treba da bude.

Ocena bi bila i (mnogo) viša da igra ne košta suludih šest hiljada dinara, da ima sve tri kampanje i da ne postoje neki bagovi koji pregrevaju

grafičke kartice i resetuju računare. Srećom, šansa da na njih naletite nije mnogo velika, pa ocena nije (mnogo) manja. Ukoliko volite da igrate RTS igre nema mesta dvoumljenu, Starcraft II je novi apsolutni hit žanra. Ukoliko vam je RTS ok, ali ne umirete od želje da igrate baš svaki novi "hit", ne brinite, Wings of Liberty će vas verovatno naterati da se (ponovo) zaljubite u ovakve igre.

Glenn RAVE<sup>09</sup>

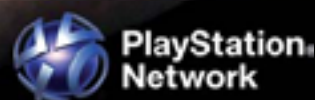
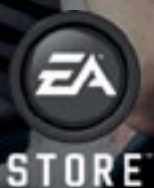




easportsfootball.com



**U PRODAJI OD  
01. OKTOBRA**



© 2010 Electronic Arts Inc. EA, EA SPORTS, and the EA SPORTS logo are trademarks of Electronic Arts Inc. Official FIFA licensed product. "© The FIFA name and OLP Logo are copyright or trademark protected by FIFA. All rights reserved." Manufactured under license by Electronic Arts Inc. The Premier League Logo © The Football Association Premier League Limited 1996. The Premier League Logo is a trade mark of the Football Association Premier League Limited and the Premier League Club logos are copyright works and registered trademarks of the respective Clubs. All are used with the kind permission of their respective owners. Manufactured under license from the Football Association Premier League Limited. No association with nor endorsement of this product by any player is intended or implied by the license granted by the Football Association Premier League Limited to Electronic Arts. PS, "PlayStation", "PS3", PS3 and are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All sponsored products, company names, brand names, trademarks and logos are the property of their respective owners.

BEZ OBZIRA DA LI SMO SAMI, TROJICA, PETORICA ILI  
DEVETORICA, IGRAMO ČVRSTO KAO JEDANAESTORICA.  
Slavimo kao tim. Oblačimo se kao tim. Kao tim  
pobeđujemo prijatelje, komšije i ljute rivale.  
Usudite se da poreknete da smo mi ta Jedanaestorica.

**BEZ OBZIRA KOLIKO NAS JE**

**WE ARE 11**



# SINGULARITY

Dobro oprobani FPS recept

Platforma:  
**PC, PS3, X360**

## 80



- ✓ TMD moći su zanimljiv dodatak FPS žanru
- ✓ Multiplejer u ulozi mutanata
- ✓ Dosta nagrada za istraživače
- ✗ Siromašna grafika
- ✗ Gomila elemenata pozajmljeno iz drugih igara...
- ✗ ...i to u tolikoj meri da ćemo to staviti kao dve stavke

**R**aven Software je tim sa dugom tradicijom u svetu akcionih igara koji se u poslednje vreme skoncentrisao na naslove koji su pristojni, ali ne odstupaju previše od šablona, poput Wolfensteina i Quake 4. Zato ne čudi da je njihov najnoviji naslov Singularity dete ljubavi Bioshocka i Half Lifea.

Priča nas po ko zna koji put stavlja u ulogu branioca demokratije, pravde i mačića: Rusi su pedesetih godina na izolovanom ostrvu eksperimentisali

sa E99, izotopom sa jedinstvenim svojstvima koji mutira živi svet i krivi vreme. Posle katastrofalnog kraja eksperimenta ostrvo je zatvoreno i izbrisano sa mape. Pedeset godina kasnije naš mladi demokrat Nate Renko je poslat sa timom da ispi-ta abnormalna merenja na ostrvu,

**Igra poseduje  
tri različita kraja**

i igrom slučaja menja tok istorije. Koristeći E99 tehnologiju (i koncept

iz Bioshocka) i Time Manipulation Device, iliti TMD, Renko će skakati između pedesetih i sadašnjice pokušavajući da ispravi štetu koju je napravio u vremenskom kontinuumu.

Singularity je u suštini standardni FPS naslov koji je pozajmio elemente iz srodnih igara. Osnovni arsenal je devet vatrenih oružja, koji se kreću od standardnih pištolja i automata do puške sa navođenim mecima i lanserom granata na daljinsko upravljanje. Nalaženjem weapon

Razvojni tim:  
**Raven Software**

Izdavač:  
**Activision**

Internet adresa:  
**www.singularity-game.com**

Maloprodajna cena:  
**35\$**

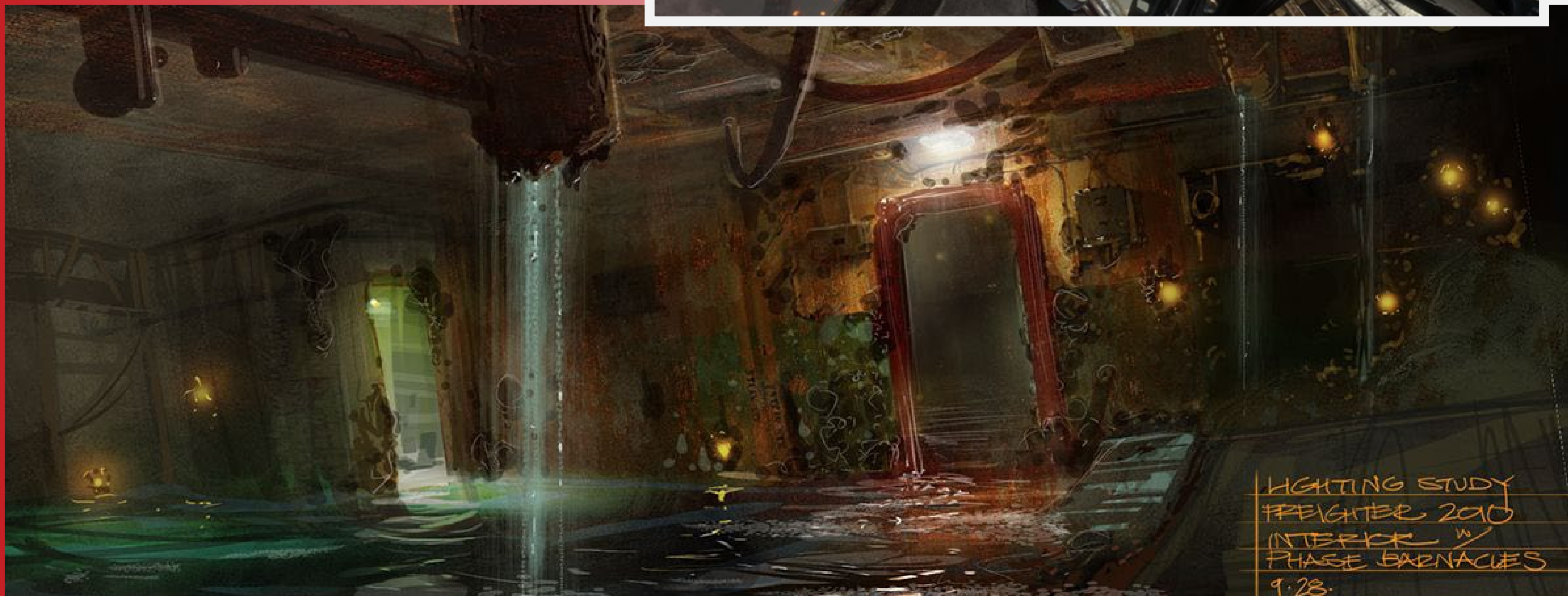
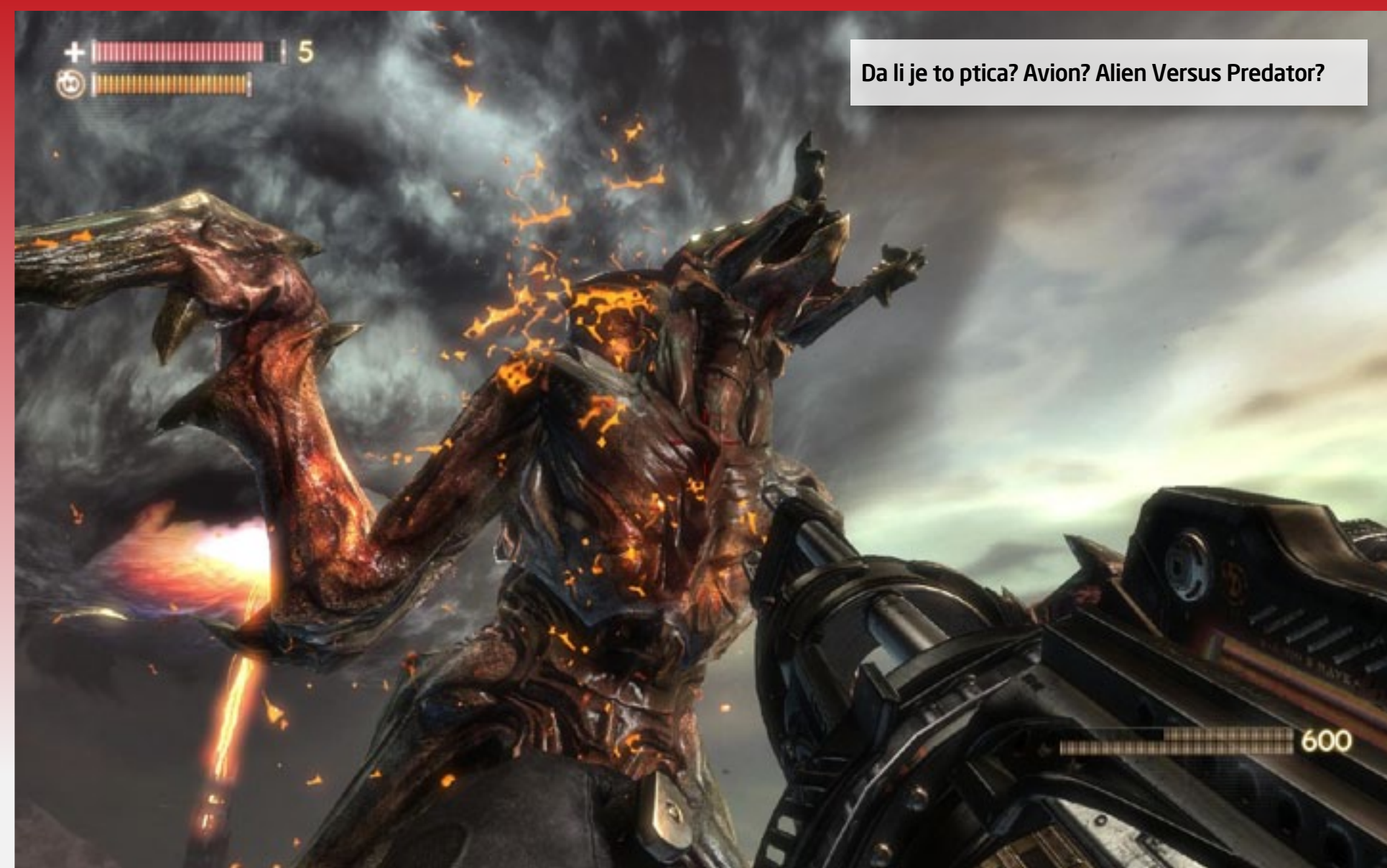
Preporučena konfiguracija:  
**C2D E8400 / Athlon 64 X2  
6000+, GF8800GT 256MB /  
Radeon HD 3850, 2GB RAM**



tech kofera raštrkanim po nivoima je moguće unaprediti statistike oružja, ali je najbolje sliti sve poene u automatsku pušku, koja je najsvestranije oružje sa municijom iza svakog ugla. Ono što Singularity izdvaja iz mase generičkih pucačina je gore pomenuti TMD, koji je zli brat Half Lifeovog gravity guna. Osim privlačenja i nošenja teških predmeta, TMD ima i niz originalnih mogućnosti koje postepeno otključavate tokom igre, poput prebacivanja stvari kroz vreme kojom restaurirate razbijene sanduke ili uništavate sefove, ili dizanja sfere u kojoj se sve kreće usporeno. TMD je koristan i u borbi, gde neke protivnike pretvara u prašinu, dok od drugih napravi hodajuću bombu. Možda

najinteresantniji potez je brzo bacanje vojnika u prošlost i nazad koje mu mutira DNK i okrene protiv saboraca.

Tempo igre je generalno dobar: Okršaji sa protivnicima su ispresecani logičkim zagonetcima koje se uglavnom rešavaju uz pomoć TMD sposobnosti, sa boss okršajima na kraju poglavlja. Singularity nagrađuje istraživanje skrivenim sobama sa E99 techom, municijom i unapređenjima, i ne samo tim: Po nivoima su raštrkane poruke po zidovima, tablama, papirima, a i u vidu audio logova i projektoru. Za one koji se slabije snalaze u prostoru i vremenu ubačen je chrono ping taster, koji vam u obliku otisaka stopala pokazuje kuda treba ići.





Ako se pomera, dobra je šansa da želi da vas ubije



Vizuelni doživljaj je razočaravajući. Potencijal Unreal 3 enginea nije iskorišćen – grafika je inferiorna u odnosu na starije UE3 naslove, npr. Batman: Arkham Asylum. Još jedna stvar zbog koje autor teksta (snob koji je učio ruski jezik) želi da zaključa dizajnere u rezervoar pun gladnih pacova zaraženih HIV virusom je upotreba ćiriličnih slova u latinici. Šta onda igra ima u svom ćošku, osim zezanja sa vremenskim kontinuu-mom? Verovali ili ne, multiplejer. Iako deluje rudimentalno kao i skoro svaki FPS naslov, prilično je zanimljiv. Osim klasičnog DTM moda tu je i Assault, a u oba je krljanje mutanata sa vojnicima, gde možete uskočiti u

telo jednog od protivnika iz single playera i sejati kaos, bezumlje i komunizam. Da nije već viđeno u Left 4 Dead, povraćanje po suigračima (u igri, naravno) kao način regenerisanja bi proglasili ultimativnim multiplayer potezom decenije.

Singularity je solidan FPS sa blagim blagim RPG uticajem koji bi verovatno bio naslov za pamćenje da nismo igrali Half Life i Bioshock – ovako ostaje déjà vu osećaj koji ne dozvoljava da budete impresionirani, jer ste sve to videli X puta ranije. Pa ipak Singularity pruža dovoljno single-player i multiplayer zabave da zasluži preporuku ljubiteljima FPS žanra.





# DISCIPLES III: RENAISSANCE

Više simpatičan omaž serijalu, nego prava renesansa.

**60**

- ✓ U početku simpatična strategija.
- ✓ Vrlo dobar dizajn.
- ✗ Bagovi.
- ✗ Kasnije se vidi da je strategija mlaka.

**S**erijal Disciples je dugo vremena bio najbolji Heroes of Might and Magic klon, a bilo je i ljudi koji su ga voleli više od uzora. Jasno je i da su isti ti u ljudi bili prijatno iznenađeni kada je Disciples III najavljen, a verovatno su nastavili da se smeškaju i posle prvih par misija. Šta je nakon toga bilo, videćemo u ovom opisu.

Za one koji ne znaju kako sve funkcio-

niše - na početku misije dobijate grad i heroja, u gradu izgrađujete zgrade koje vam daju nove jedinice, poboljšavaju postojeće, dodaju magije i još par zanimljivih stvari. Herojem se šetkate po mapi, koju pritom i otkrivajte, skupljajući blago i predmete, zauzimajući strateške lokacije i borite protiv protivnika. Heroj može da vodi određen broj jedinica koje zajedno sa njim skupljaju iskustvene poene po-

sle svake bitke. Ukoliko jedinica dobije viši nivo, a u gradu imate unapređenu zgradu, i ona će se unaprediti. Svaka jedinica može da se unapredi u jedno od nekoliko mogućnosti, ali je očigledno da je uvek jedan put zaista dobar, a ostale vrste unapređenja su tu čisto kozmetike radi.

Prvi Disciples i Disciples 2 nisu imali mapu sa kretanjem prilikom borbe

Platforma:  
**PC**

Razvojni tim:  
**Vigil Games**

Izdavač:  
**THQ**

Internet adresa:  
**[www.disciples3.ru](http://www.disciples3.ru)**

Maloprodajna cena:  
**Oko 40 evra.**

Preporučena konfiguracija:  
**Dual Core procesor na 2,1GHz; 2 GB RAM-a; GeForce 8800 GTX ili Radeon HD 3870**



(kao u HOMM serijalu), nego statične likove. Ovoga puta ubačena je mapa sa hexovima, ali broj jedinica maltene nije promenjen, skoro kao ni njihove sposobnosti. To u praksi znači da Disciples III igračima daje mnogo više prostora na kom mogu da manevrišu, ali ne i dovoljno alati da to manevrisanje bude svrsishodno, što je i najveća mana igre.

**Disciples III je igra koja će relativno lako zagrejati ljude za sebe, ali ih još lakše odbiti posle samo 3-4 mape.**

Mape na kojima se misije odvijaju su takođe pozamašne i potrebno je dosta vremena i truda da se otkriju. Što više mape otkrivате, to ćete više bitaka morati da odigrate, a što više bitaka igrate to postajete svesni nedostataka u taktičkim mogućnostima prilikom igre. Zaista, već negde posle tri ili četiri mape, borbi će vam biti preko glave, a kako su one glavna zanimacija u Renesansi, vrlo lako se može desiti da od nje odustanete. Ukoliko vas ova mana ipak ne pogađa previše, pred vama će biti jedna sasvim fina i lagana zabava, koja pritom izgleda skoro pa sjajno, zahvaljujući vrhunskom dizajnu (kog sam engine ipak nije dovoljno dobro ispratio), a u kojoj je moguće uživati danima (zahvaljujući priličnom broju glomaznih mapa).

Dakle, ukoliko su vam rutinske borbe ok, uživajte u Renesansi, ukoliko mislite da će vas smoriti, probajte nešto bolje – na primer Kings Bounty.







# SCOTT PILGRIM VS. THE WORLD: THE GAME

Kultni strip kao film, igra, maramice i salvete...

**80**

- ✓ Simpatična borilačka igra.
- ✓ Dosta dobrog humora.
- ✓ Reference na svet igara.
- ✗ Pomalo repetitivno.
- ✗ Nije zabavno baš svakome.
- ✗ Nema drop-in/drop-out.

**S**cott Pilgrim je trenutni planetarni kultni hit. Šest tomova stripa (završni samo što je izašao) je inspirisalo i igrani film, a naravno i video igru. Ne kažemo "naravno" samo zato što je danas normalno praviti igre inspirisane stripovima i filmovima, već zato što je Scott Pilgrim usko vezan za gaming kulturu.

Radnja se odvija u Kanadi, gde naš junak i njegovo društvo žive, sviraju u bendu koji se zove "Sex Bob-omb!" i generalno ne rade ništa posebno bitno. Nakon bolnog raskida jed-

ne duge veze i kratke bounce-back vezice Scott se zaljubljuje (do ušiju!) u Ramonu Flowers, novu devojkicu u kraju. Sve to ne bi bilo tako strašno da Ramona u svojoj burnoj prošlosti nema Sedam Zlih Bivših, koje će Scott morati da savlada kako bi njih dvoje ostali u vezi. Pošto je svet Scotta Pilgrima usko povezan sa igrama iz osmobitnog i ranog šesnaestobitnog perioda, jasno je da naš junak ima health bar koji može da dopuni ponekim sokićem, da ima skejt koji mu dodaje plusiće na skillove, te da će svaka borba protiv nekog

od Sedam Zlih Bivših biti upravo to. 1 na 1 sa udarcima, specijalnim potezima i spektakularnim eksplozijama.

Možda nekome od vas sve ovo zvuči suludo, ali strip je zaista odličan i vredi ga pročitati, a slično važi i za film. Čak bismo u tom slučaju (da vam, jelte, postavka zvuči suludo) preporučili čitanje stripa pre igranja igre, ne zato što je neophodno, nego zato što ćete lakše shvatiti gomilu sitnih fazona koji se vide u svakom pikselu ove igre. Ukoliko ste pomislili da je Scott Pilgrim vs. The World:

Platforma:  
**PS3, X360**

Razvojni tim:  
**Ubisoft Chengdu/Montreal**

Izdavač:  
**Ubisoft**

Internet adresa:  
**<http://bit.ly/bNRKbC>**

Maloprodajna cena:  
**Oko 15 evra.**



The Game tabačina u kojoj treba samo da prebijete glavne protivnike, niste u pravu. Na kraju krajeva, ni strip nije samo opis sedam tuča, one su tu samo kulminacija radnje koja je zaista priča o životu i to vrlo dobro ispričana. Igra, na žalost nekih, nije RPG (verujemo da bi neki Scott Pilgrim u Legend of Zelda stilu bio genijalan potez), već horizontalno skrolujuća tabačina u stilu Final Fighta.



Na prvi pogled može da izgleda kao "jao vidi prebacili su likove iz stripa u NES grafiku...", ali malo pažljiviji posmatrač primetiće da to nikako nije

njegovog dela, tako i u ovoj igri, kada god pomislite "Nema šanse da ovo postane još luđe", stvari postaju – još luđe.

A sad – gameplay. Kao što smo rekli, ovo je jedna sasvim dobra horizontalno skrolujuća tabačina. Na raspo-

ganju su vam dva dugmeta za udarce (brz i snažan) koje međusobnim kombinovanjem i kombinovanjem sa kretnjama ili sprintovima daju dodatne poteze. Probijanjem kroz horde protivnika dobijate iskustvene poene i novac (kanadske dolare), koje možete koristiti za otključavanje novih poteza i sposobnosti (ili za plaćanje Scottove kazne za predugo iznajmljene filmove iz video kluba). Posebno je pohvalno što button mashingom nećete daleko dogurati. Scott Pilgrim je prilično teška igra, koju čak ni sa dosta vežbe nećete moći sami da obrnete bez problema. Dakle, ne samo što ćete morati da znate kakve poteze izvodite, već da to radite sa još jednim, dvoje ili troje drugara. Multiplayer komponenta se svodi, do-  
duše, samo na igru na jednoj konzoli i zaista je šteta što nema on-line igre. Drugi problem kod igre za više igrača je i to što nema au-



tomatskog ubacivanja u igru ili izlaska iz nje. Dakle, ako hoćete da igrate u četvoro, morate da se skupite, sednete zajedno i igra-

te se tako od početka do kraja.

Kako god se igrali, ukoliko iole volite tabačine i ako imate određen



Iako biste vi, verovatno, sada želeli da čitate o gameplayu, moram da potrošim jedan odeljak na audio-vizuelni element igre, pošto on to zaslužuje. Ok. zvučni efekti su tu i tamo, sasvim pristojni i skroz u fazonu osmootne zajebancije, ali nisu ono što je glavno za atmosferu. Muzika je zato apsolutni vrh, chip-tune bend Anamanaguchi je uradio odličan soundtrack koji zaista vredi i može se slušati i bez da se Scott Pilgrim igra. Grafika je tek priča za sebe.

fer komentar. Zaista svaka scena u sebi nosi očiglednu inspiraciju, kako stripom, tako i svim velikim gejming hitovima sa početka devedestih. Svaki nivo je toliko različit od ostalih da je to za svaku pohvalu. Svi likovi i njihovi potezi su vrhunski odrađeni. I to nije veliko čudo pošto je za grafiku zadužen Paul Robertson lik koji nam je dao genijalan machinime crtač "Pirate Baby's Cabana Battle Street Fighter 2006" i još gomilu sjajnih ostvarenja tog tipa. Kao i kod svakog



dodir sa gaming kulturom od pre 20 godina, uživaćete u svih sedam raznolikih nivoa, veselim likovima, odličnoj akciji, čestom i dobrom humoru... A ako malo dublje zagrebete možda vam bude i zabavno kako je nešto što je pre dve decenije bilo dobro zezanje za klince danas, makar na kratko, postalo srce popularne kulture. Scott Pilgrim protiv čitavog sveta, zaista.





The logo for the game DeathSpank, featuring the title in a stylized, orange, hand-drawn font with a purple outline. A purple cross-like symbol is integrated into the letter 'p'.

# DEATHSPANK

Najmanje herojski heroj svih vremena.

89



- ✓ Humor.
- ✓ Akcija.
- ✓ Zabava.
- ✗ Prekratko.
- ✗ Pomalo repetitivno.

Verni poklonici Rona Gilberta (jednog od trojice genijalaca pomenutih u Monkey Island 2 SE opisu) su na njegovom sajtu/blogu ([www.grumpygamer.com](http://www.grumpygamer.com)) pre par godina mogli da vide par animiranih stripova koji su se sprdali sa nekim elementima industrije igara. Jedan od motiva koji se provlačio bio je De-

athSpank, postapokaliptični akcioni RPG. Nakon nekog vremena, Ron je najavio i igru DeathSpank koju je radio sa ekipom iz HotHead Gamesa (Penny Arcade Adventures). Iako je ovaj akcioni RPG trebalo da bude epizodna igra rađena za PC, PS3 i X360, za sada se pojavio samo za next-gen konzole, a možete ga nabaviti preko

PSN-a ili XBLA servisa.

Zašto DeathSpanka nema za PC? Ne znamo, ali možda će ga biti. Zašto je strip postapokaliptičan, a igra nije? Ne znamo, ali znamo da se nastavak koji izlazi 21. septembra odvija u vreme 2. Svetskog rata. Ako ih bude još, eto i apokalipse i epi-

Platforma:  
**X360/PS3**

Razvojni tim:  
**Hothead Games**

Izdavač:  
**Electronic Arts**

Internet adresa:  
**[www.deathspank.com](http://www.deathspank.com)**

Maloprodajna cena:  
**Oko 15 evra.**



# DeathSpank™







zodnog DeathSpanka, iako HotHeads tvrdi da su od toga odustali.

Ali, ostavimo se tih spekulacija i fokusirajmo se na sada i ovde. DeathSpank, naš heroj, je priglupa masa mišića koja sve probleme rešava nasiljem. Ne može se reći da je dobričina, ali najčešće ima dobre namere. Posедуje tange koje mu daju moć da bude heroj, a on tu moć koristi onako kako igrač najbolje ume. DeathSpank, naša igra, je (kao što spomenusmo) akcioni RPG, ali rađen kao parodija ovog žanra.

Heroj je u potrazi za Artifactom, drevnim artefaktom, o čijim se moćima ništa ne zna, osim da su maltene svemoguće. Kako bi došao do Artifacta DeathSpank će morati da oplevi horde pilića, čudnih hibrida kao što su chizzardi (chicken/lizzard – pile/gušter), nadržanih jednoroga i drugih neprijateljski raspoloženih stvorenja. Sa vremena na vreme će morati i da zastane,



te popriča sa nekim od NPC-eva od kojih će dobiti zadatke koji će ga voditi dalje kroz priču. Kako je ovo igra Rona Gilberta, jasno je da dijaloga ima mnogo i da su većinom duhovit, a neki su čak i urnebesno smešni. Kako je ovo RPG, i DeathSpank će dobijati iskustvene nivoe, i kartice sa određenim poboljšanjima svojih sposobnosti. Naravno, tu je i gomila oklopa i oružija koja će pomoći kod pomenutog plevljenja protivnika.

Sistem borbe je prilično jednostavan,

sa limitiranim ali simpatičnim izborom udaraca. Neka oružija imaju i specijalni napad koji treba napuniti, a onda iskoristiti za masovno rasturanje mase neprijatelja. Da je sistem borbe malo komplikovaniji, bili bismo oduševljeni, ovako se nažalost često sve svodi na button mashing, što je možda i najveća mana igre. Da dizajn (oružija, protivnika, lokacija...) nije toliko raznolik, moguće je da bi repetitivnost borbe bila još osetnija, ovako kroz 15 sati igre to i ne smeta previše.



Kad već spomenusmo dizajn moramo reći i da igra izgleda fenomenalno, ne zato što koristi najmoderniji engine, nego zato što je art-team sjajno odradio svoj deo posla. Primetna je i velika fokusiranost na detalje i vrhunska iskorišćenost prostora. DeathSpank se ne odvija na površini jednog Obliviona (niti jednog od većih gradova u toj igri), ali su količina detalja i akcije na svakom kvadratnom santimetru apsolutno neverovatni. I zvučna podloga je više nego dobra, zahvaljujući odličnim glumcima, sasvim ok

zvučnim efektima i simpatičnoj muzičkoj podlozi.

Treba reći i da DeathSpank poseduje multiplayer režim igre, na jednoj konzoli u kooperativnom modu. Našem ratniku će se tada pridružiti i čarobnjak Sparky koji će svojim ofanzivnim i defanzivnim magijama pomoći u potrazi za Artifactom. Da sve ne bude

prelako kada DS i Sparky haraju zajedno, odlučeno je da njih dvojica dele jedan health-bar. Interesantna ideja koja sasvim fino funkcionše, tako da je DeathSpank podjednako izazovan i za jednog i za dva igrača.

DeathSpank nije ni najbolja ni najduhovitija Gilbertova igra, niti je najbolji akcioni RPG, ali definitivno predstavlja petnaestak sati sjajne zabave, za relativno male pare. Apsolutna preporuka za sve ljubitelje ovog žanra, ali i humora u igrama.







# SAM & MAX

## THE DEVIL'S PLAYHOUSE

I Zona Sumraka se plaši Sema i Maksa!

Platforma:  
**PC**

Razvojni tim:  
**Telltale Games**

Izdavač:  
**Telltale Games**

Internet adresa:  
**[www.telltalegames.com](http://www.telltalegames.com)**

Maloprodajna cena:  
**Oko 35 dolara.**

Preporučena konfiguracija:  
**Dual Core procesor na  
2,1GHz; 2 GB RAM-a;  
GeForce 8800 GTX ili  
Radeon HD 3870**

**88**



- ✓ Odličan humor.
- ✓ Vrlo dobre zagonetke.
- ✓ Sve bolja grafika.
- ✗ Nije savršeno.

**P**re par godina bili smo oduševljeni činjenicom da se P&C avanteure vraćaju, te da ih predvode omiljeni nam Sam & Max. Danas je potpuno normalno da ekipa iz Telltale Gamesa izdaje odlične epizodne point and click igre, kao što je i potpuno normalno da je treća sezona Sama i Maxa lepa, duhovita, zanimljiva, i da će vam zagrijati male sive ćelije. Pre par godina bilo je i normalno da se

posvetimo svakoj epizodi pojedinačno, sada možemo samo da potvrdimo klimnemo glavom ako nas pitate "Da li je i treća sezona dobra kao prve dve?".

Ali to nije sve, možemo reći i da se vidi napredak iz epizode u epizodu, što je zaista pohvalna činjenica. Na primer, grafika je očigledno poboljšana. Svi likovi izgledaju za zericu

lepše, bolje animirano i življe nego ranije. Sve je i detaljnije nego što je ranije bilo. Za zvuk se zato može reći da nije pretrpeo veće promene, ali to je dobro – ionako je bio baš kako treba. Vreme koje će vam biti potrebnu da završite bilo koju epizodu ove sezone je manje-više isto ono koje vam je trebalo ranije. Kontrolni sistem je opet malkice unapređen i sada je još lakše upravljati





našim neustrašivim detektivima.

Ono što je najvažnije, naravno, kod igara koje vode korene iz legendarnog LucasFilma su humor i zagonetke. Što se zagonetki tiče, sada je već teško proceniti, ali rekli bismo da su za malo teže nego što su bile u prethodnim epizodama, no pošto smo se sada već vratili u formu, i ponovo razmišljamo na način na koji smo

nekada, kada su avanture bile na vrhuncu, razmišljali – možda se na trenutak učine malo lakšim. Humor je na standardnom nivou, ukoliko su vas FP-ovci nasmejavali do suza ranije, i sada će, ukoliko nisu to je to. Doduše, ovoga puta, naši heroji su se zaputili pravcem sa kojim su ranije na trenutke koketirali – pa su im sada avanture vezane za natprirodno i svojevrsnu Zonu Sumraka.

Ukoliko ste fan igara ovog tipa, ni ne pomišljajte se – uzmite The Devil's Playhouse i uživajte. Ukoliko ste već probali P&C avanture, a fan ipak niste, nađite svoju sreću na drugom mestu. A ako bi vam ovo bio prvi izlet u point and click vode, verujte da postoji velika šansa da vas Sam & Max oduševi i nateraju da istražujete dalje po ovom žanru.







# MONKEY ISLAND 2: LE CHUCK'S REVENGE — SPECIAL EDITION

Najbolja igra svih vremena je... i dalje najbolja igra svih vremena.



# 99



✓ Genijalni likovi i priča.

✓ Vrhunski humor i zagonetke

✓ Svi dodatni sadržaji su super.

✗ Ima kraj.

Ponekad čovek poželi nešto, onda mu se to nešto ispuni, a zatim sledi par razočarenja različitog intenziteta. Da li je to način plaćanja za tu jednu želju ili nešto drugo, ne znam, ali se pomalo plašim posledica izlaska nečega tako briljantnog kao što je specijalno izdanje Monkey Islanda 2. Da se odmah razumemo, i SE za prvi deo je bio sasvim ok, ali ovo je nešto drugo. LucasArts je uzeo svoju

najbolju igru (i najbolju igru svih vremena po mišljenju određenog dela publike) i preradio je tako da i ovaj novi proizvod bude predivan, da ima dušu i da može da stoji sam za sebe. Briljantan je način na koji ova igra prevazilazi odrednice kao što su fejslifting i rimejk, u isto vreme evocira uspomenne stare dvadeset godina, a opet ostaje nova i sveža. Neverovatno.

No, za one koji pre dve decenije nisu bili Guybrush Threepwood, bolje prvo da napišemo o čemu se ovde radi. Pomenuti mladić je u prvoj igri uspeo da postane pirat, porazi velikog protivnika i dođe do iskrene ljubavi. Nažalost, na Karibima (uzgred, verujte da Pirati sa Kariba ne bi bili upola tako dobro da nije bilo Monkey Islanda) stvari ne idu uvek na najlakši način. Le Chuck,

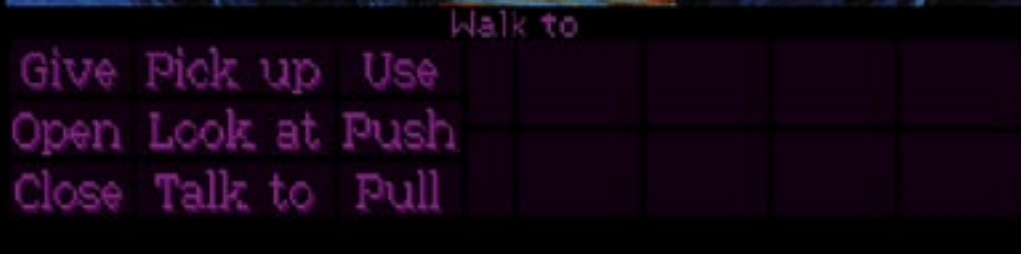
Platforma:  
**PC, X360, PS3**

Razvojni tim:  
**LucasArts**

Izdavač:  
**LucasArts**

Maloprodajna cena:  
**Oko 15 evra.**





kako se zove pomenuti Guybrush-hov protivnik, se vraća kao zombi i sada je još opakiji nego ranije. Guybrush mora da poseti nekoliko briljantnih karipskih ostrva, reši gomilu genijalnih problema i ponovo porazi svog velikog protivnika.

Ali ovo nije igra samo o tome. Ovo je igra o životu, o odrastanju, o potrazi, o ljubavi, o avanturi, o detinjstvu, o tajnama koje treba da ostanu tajne, o umetnosti koja je plod trenutne inspiracije, a ne besomučnog planiranja.

I to se vidi iz svake lokacije u originalu, i svake lokacije sada, iz svakog komentara koji tri genijalca iza ove igre daju dok se igrate. Vidi se iz svake zagonetke, naročito iz onih oko kojih ćete lomiti glavu satima,



a zatim se smejati sami sebi kako niste odmah provalili nešto tako očigledno i logično. Vidi se iz svakog dijaloga, bio on vrhunski duhovit, ili samo vešto ubačena doskočica. Vidi se iz svakog pirata kog ćete sreći na jednom od karipskih ostrva.

Ovo je igra koje je druga od pet u serijalu, ali se može reći da je zapra-

vo poslednja. Možda ćemo odigrati još hiljadu Guybrushovih avantura, i možda će sve one biti super, ali nijedna neće imati kraj kao ova. Nijedna neće biti emotivna kao ova. Nijedna neće biti duhovita kao ova. Mislite da preterujemo? Uzmite Monkey Island 2, bilo klasičan, bilo ovaj SE, odigrajte ga i proverite sami.







# BLAZBLUE: CALAMITY TRIGGER

Street Fighter IV konačno ima jakog konkurenta na PC-ju

**88**

- ✓ Online kod je odličan
- ✓ Sjajna kombinacija 2D i 3D grafike
- ✓ Uhodavanje u igru je iznenađujuće lako
- ✗ Dosta stvari je preuzeto iz Guilty Gear serijala
- ✗ 12 boraca je prilično skromna brojka, ma koliko da se oni međusobno razlikuju
- ✗ Engleska glasovna gluma je (očekivano) očajna

**P**riznajemo, nama je na prvi pogled BlazBlue: CalamityTrigger delovao kao ostvarenje namenjeno samo pravim obožavaocima borilačkih arkada. Mlađa publika koja nije odrasla uz 2D klasike kao što su prve Mortal Kombat ili Street Fighter igre (da ne pominjemo The King of Fighters kojeg su mnogi od nas upoznali tek putem emulatora) možda će već u startu odbiti sprajtovska grafika, ali time čine veliku grešku, kao da sve-

sno odbijaju da pogledaju neki bezvremenski filmski klasik, samo zato što je snimljen godinama pre nego što su se i rodili.

Calamity Trigger vizuelno, pa laički gledano i po izvođenju, neodoljivo podseća na Guilty Gear serijal, iza koga takođe stoji ArcSystem Works. Pravim zaljubljenicima u žanr, ovo ostvarenje je već odavno poznato jer se ono još pre dve godine poja-



Internet adresa:  
**www.blazblue.com**

Platforma:  
**PC, PS3, X360**

Maloprodajna cena:  
**40 evra**

Razvojni tim:  
**Arc System Works**

Izdavač:  
**Arc System Works**

Preporučena konfiguracija:  
**Intel Core 2 Duo  
3 Ghz, 1 GB RAM,  
GeForce 8800GT/  
Radeon HD3700**





vilo na automatima, a prošlog leta i za Xbox 360 i PlayStation 3. Zašto PC verzija ovoliko kasni, možemo samo da nagađamo, ali je fenomenalno što se uopšte pojavila.

Iako u osnovi poštuje pravila uspostavljena još pre 20 godina, Calamity Trigger poseduje neverovatnu dubinu i za objašnjavanje svih njegovih specifičnosti bi nam zaista trebalo nekoliko stranica. Recimo, osim klasičnog bloka, možete aktivirati barijeru koji opet ima određeno vremensko trajanje i nakon što se njena skala isprazni, ostavlja vas daleko slabijim do kraja runde.

Brzina izvođenja je za stepen viša nego u poslednjoj GUILTY GEAR igri, a ofanziva se itekako nagrađuje, jer je građenje kombo serija izuzetno jednostavno. Daleko najveći kvalitet koji BlazBlue ima da ponudi odnosi se na raznovrsnost boraca, iako je njih samo 12. Ne radi se jedino o tome da mnogi od njih izgledaju krajnje bizarno, već i da ih odlikuje niz specifičnosti. Recimo, vampirica Rachel Alucard (zanimljivog li imena) ima posebnu

skalu koja služi za kontrolisanje vetra, tako da može da ga po potrebi iskoristi za defanzivu ili ofanzivu. Carl

### **Nastavak, Continuum Shift, već mesecima se vrti na PS3 i Xbox 360 sistemima**

Clover, očigledno veliki fan Harryja Pottera, sa sobom vodi i lutku Nirvana, koju kontroliše u toku meča. Balans likova je zbog toga delikatan proces, ali mi zaista verujemo da je i taj deo posla urađen vrlo dobro.

PC izdanje predstavlja verni port sa Xbox 360 konzole, sve sa integrisanom podrškom za Games for Windows. Ne samo što je net kod odličan, već omogućava i da se okušate protiv igrača na na Xbox Live mreži! Samim tim, pronalaženje rivala je daleko lakše, ali se bojimo da će zabava biti kratkog daha. Naime, za Microsoftovu konzolu je ovih dana već objav-





Ijen nastavak, tako da će publika sigurno početi da se osipa i laganog prelazi na njega. Kada će i da li će se Continuum Shift pojaviti na PC-ju, otvoreno je pitanje.

Osim standardnog arcade-a, postoji i story mod koji će vas verovatno odbiti, jer je preplavljen dosadnim tekstualnim dijalozima, ali survival i versus, na koje i ne treba trošiti reči.

Nalik na druge igre iz prošlosti, recimo Marvel Vs Capcom 2, i Calamity Trigger koristi kombinaciju dvodimenzionalnih likova i 3D pozadine. Iako nismo preterani ljubitelji ovog rešenja, ovde je posao urađen zaista sjajno. Za razliku od konzolnih varijanti, PC verzija može da radi u maksimalnoj rezoluciji vašeg monitora i daje mogućnost za četvorostruki AA, što kombinaciju sprajtova i poligona sigurno čini boljim. Ipak, ukoliko se udubite u ekran, primetićete da ni to nije dovoljno da se u potpunosti ukloni pikselizacija sprajtova. U žaru borbe to se i ne primećuje, naročito jer je animacija zaista odlična.

**BlazBlue je i na džepnim konzolama - PSP i NDS takođe imaju svoje verzije**

I pored velikog kašnjenja, Calamity Trigger je sjajno ostvarenje, koje poseduje mnogo toga što će oduševiti ljubitelje žanra. Sa druge strane, brza i atraktivna borba u kombinaciji sa jednostavnim kontrolnim sistemom, trebala bi da budu ohrabrenje i za početnike.



Izvođenje je munjevito brzo



2D i 3D grafika su u savršenoj simbiozi



Noel Vermillion je podjednako dobar izbor i za početnike i za naprednije igrače



## Continuum Shift na PC-ju?

Pre par meseci, pravo niotkuda, pojavila se igriva verzija ovog naslova za PC, iako se on tada „vrteo“ jedino na automatima. Kako se ubrzo utvrdilo, sam arkadni hardver na kojem radi Continuum Shift nije ništa drugo do klasičnog PC računara, kojeg čini Intel Celeron na 2,5 Ghz, ATI Radeon 9600 SE, 256 MB RAM-a, a ceo sistem pokreće, verovali ili ne, Windows XP. Znajući to, ne čudi što ova igra uz male modifikacije može da se pokrene i na računarima i čak radi prilično dobro. Ipak, mnogo bolje ćete se zabavljati igrajući njenog prethodnika.



Vršimo servisiranje i flashovanje Xbox 360, sređujemo RRoD na Xbox 360, čipujemo PS 2, Nintendo Wii i Nintendo GameCube, flashujemo Sony PSP

*KONZOLA.RS*







# PREDATORS

Run to tha choppa (ili bolje pod autobus GSP-a)!

Medij:  
**Film**

Adresa:  
**[www.predators-movie.com](http://www.predators-movie.com)**

Režiser:  
**Nimrod Antal**

Glumci:  
**Adrien Brody, Topher Grace,  
Alice Braga, Oleg Taktarov,  
Laurence Fishburne...**

Trajanje:  
**107 min.**

**S**igurno se pitate šta traži ovaj film u ovoj rubrici kad to nema veze ni sa kakvom igrom. I da, jeste film bio prvi i sve to, ali eto, s obzirom da je nedavno izašla nova AvP igra i da su filmovi i igre iz tog univerzuma dosta uticale jedna na drugu, pa da ispoštujemo i tu zaostavštinu.

Prvo što smo saznali uopšte u vezi ovog filma još pre nekoliko meseci je da nam to donosi Robert Rodriguez. Nažalost, Robert Rodriguez je u celoj ovoj priči očigledno samo producent ili šta već, a najverovatnije je u stvari samo tu da bi mogao da doda svoje ime uz neku kulturnu franšizu kao što je Predator univerzum. I odmah na početku ćemo reći

da je ovaj film/ostvarenje jedan od boljih prikaza kako je Holivud otišao dovraga i još bolji pokazatelj – šta to sve ne valja trenutno u Holivudu.

**Gomila sumnjivih  
likova, boraca, ratnika  
i ljudskog otpada iz  
ljudske civilizacije biva  
kidnapovana i bačena na  
neku planetu, ko zna gde.**

Stvarno je teško odrediti odakle bi mogli da počnemo da mrcvarimo ovaj film, ali najbolje bi bilo možda od glavnog (anti)junaka Ejdrjena Brodija. Ako ste ikada gledali neki film sa njim, onda vam je jasno koliko

je sumnjivo što on glumi u nekom filmu kao što je ovaj. I bili bi u pravu. Kroz ceo film, Ejdrjen se trudi da bude super kul, mačo, zaeban lik. Što pretpostavljate izgleda u stvari super smešno, a i njegov usiljeni mačo, dubok, hrapav glas ne pomaže ni malo. O glumi ne treba da pričamo, ni njegovoj ni ostalih, jer je ni nema nešto, a kada je ima, lišena je "pravih" emocija i baš vam daje do znanja da je puko čitanje sa papira u pitanju.

Priča je već odavno jasna, putem trejlera (koji lažu!!!...doćićemo i kasnije do toga). Gomila sumnjivih likova, boraca, ratnika i ljudskog otpada iz ljudske civilizacije biva kidnapovana i bačena na neku planetu, ko zna gde.

A tu čorbu su im zakuvali niko drugi do Predatori koji su ih u stvari doveli tu da bi ih lovili. I ok, taj deo pije vodu. Dalje. Kroz standardizovan već proces, naša vesela družina se malo svađa, malo voli i tako, sve to što publika očekuje dok se film ne završi.

Sem apsolutno nepotrebnog Brodija, da malo preletimo i po ostalim članovima ekipe. Očigledno su stvaraoci hteli da ubace Mišel Rodrigez u film, ali nisu, pa su je zamenili Alisom Bragom. Iako ne sporimo izbor, ne kapiramo logiku, kad već postoji Mišel, čemu neka druga opcija. Najzanimljiviji izbor su u stvari Tofer Grejs (Erik iz veselih '70ih, a ovde Doca) i Oleg Taktarov (Nikolaj).



**Nekad...**

Nikolaj, prekaljeni Specnaz ratnik iz Čečenije sa gatlingom i Doca, jedini lik koji naizgled ne pripada tu. Lorens Fišburn se pojavljuje, ali najžalosnije je što se stiče utisak da je tu čisto da popuni nemaštovitost scenarista. Ostala ekipa je uglavnom tu da bi poginula u nekom trenutku, pa nećemo trošiti reči na njih.

Sada ćemo vam reći šta nam se sviđalo, da ne bude da ga opljuvasmo skroz, to ćemo posle ovog pasusa. Premisa je dobra i daje dosta mogućnosti scenaristima da razviju tenziju, akciju i razvitak priče, a možda i malo likova. Džungla stvarno izgleda impresivno i zastrašujuće, pogotovo scena kada skontaju da nisu na Zemlji. Efekti su dobri, nema im se šta zame-

riti, bar ne sa tehničke strane. Akcije ima, i to malo malo pa neko krene da puca, pa ako ste fan besomučne pucnjave, eto užitka. Dovoljno.

**Sten Vinston ne odobrava!**

A sad, to što je premisa dobra i daje mogućnosti, to ne znači da su ih scenaristi iskoristili, bar ne na pravi način. Naime, ceo film prati osećaj da su pravili likovi koji su u fazonu "E, ja sam gledao Predatora sa Švarcenege-rom, baš je do jaja, sad ću da napravim ja omaž tom filmu.". I onda dobijete ovako nešto, gde niste sigurni da li film predstavlja rimejk ili novi nastavak. Scena za scenom obiluje poznatim rečenicama, izjavama i dešavanjima (čekajte dok Brodi skine majicu).

Što ne bi bilo loše, da nije Predator film u pitanju, već je ovo travestija, gde se bukvalno neki likovi igraju prvog Predatora, samo eto, malo imaju drugačiji teren za igranje. Apsolutni fail sa strane originalnosti. Tok filma je nekako linearan, i nema neke tenzije niti triler trenutaka i uopšte l'm-on-the-edge-of-my-seat trenutaka za gledaoca (kao prva dva filma). Pohvalili bi i fenomenalnu muziku izkomponovanu od strane Alana Silvestrija koji nije radio ovaj film...ali nećemo, jer je izvesni Džon Debni (zadužen za muziku ovog ostvarenja) bukvalno odsvirao sve teme iz prva dva filma, dodao malo nekih default promena iz knjige "Akciona muzika za filmove posle 2005 godine" i onda overkillovao tokom svih 107 minuta filma sa tim. Što

se tiče famoznog trejlera, gde Brodija istušira buljuk nišana od Predatora...ta scena ne postoji u filmu! U stvari, ceo film – SPOILER ALERT - , naša neustrašiva družina se ganja sa tri Predatora, samo tri. Ali...tu je i četvrti. E sad, pazite ovo, šta su pametni scenaristi smislili – kao Predatori imaju klase, da, klase,

društvene i evolucione staleže. Pa su Prediše kakve ih mi znamo, u stvari niža klasa, a ova trojica što ganjaju Brodija i ekipu u ovom filmu su viša klasa. I oni su našli čak za zgodno da zarobe jednog inferiornijeg kolegu u svom kampu i da ga malo tako muče. Retardirano. Ali da se svariti nekako. Takođe, neke glupe živuljke koje se pojavljuju, koje predstavljaju lovačke

**...i sad.**



pse tih superiornih Predatora su apsolutno nepotrebna stvar. Da su bar malo vizuelno zanimljivije, pa 'ajde, ali izgledaju ko gomila nečega što se parilo sa jelenom. A super-predatori su čak i apgrejdovali svoj firmver i hardver, pa im ceo onaj termalni mod izgleda nekako previše fensi. Napominjemo, previše. I to upravo dovodi do drastične smanjenosti kada je upečatljivost filma u pitanju.

Možda najveći problem kod ovog filma je sledeći – dok ga gledate, nekako vas zabole što ga gledate. I sa tim elementom, dospeva u bukvalno isti koš kao i prošlogodišnji Terminator: Salvation. Dobra ideja, loša egzekucija. I tu dolazimo u stvari do najvećeg problema današnjih filmova i to ponajviše SF žanra. Scenarije više ne piše jedan čovek, eventualno dva, uz saradnju režisera. Sada po dvadeset ljudi mrljavi po jednom scenariju, režiraju neki pada- vičari koji su pravili spotove nekim kvazireperima i njihovim bi- čarkama. A pravi režiseri su postali producenti, pa se bez ikakvog kreativnog mešanja u proces, samo pojave kao ime na plakatu, da prodaju bolje film. Efekti su besprekorni, ali apsolutno nezani- mljivi, previše detalja ali premalo bitnih detalja, ako nas kapirate. Kao što bi Terminator: Salvation možda bio bolji film i bez Kristijan Bejla (koji je kul, ali skroz je zadao sa overactingom u tom filmu), tako i Predators je sasvim solidno mogao da prođe bez Brodija i da ga prepuste u ruke naoružanog Ruje Nikolaja i žgoljavog Doce.

Čak, ići ćemo dotle da kažemo da su oba AvP filma nadaleko bo- lji od ovog ostvarenja. Ako volite prva dva Predator filma, ovaj "treći" će vam smetati i neće vam se svideti. Pak, ako mislite da ste fan prva dva filma, a oduševite se ovim filmom, sma- trajte da ste dokazali suprotno od vašeg ubeđenja i počnite da gledate Twilight sagu bez imalo blama (ako je to uopšte mo- guće). Predatori ne nude ništa novo, a ono staro su smučkali u bezukusan bučkuriš koji nit' smrdi, nit' miriše. Ako nema- te šta pametnije da radite, možete da skoknete do bioskopa i pogledate Predatore i spoznate sebe malo više. Mada vam savetujemo da sačekate DVD izdanje, čisto da uštedite koji di- nar na ovu skupoću i umesto ovoga pogledate Inception ili Ex- pendablese ako vas zanima dobar film ili dobar akcioni film.

**A super-predatori su čak i apgrejdovali svoj firmver i hardver, pa im ceo onaj termalni mod izgleda nekako previše fensi.**



P R E D A T O R S





**Neograničeno dobar**

**Jedan hosting za sve vaše sajtove**

*Eunet Unlimited hosting ponuda Vam omogućava da neograničeno koristite resurse svog hosting servisa, bez obzira da li je u pitanju prostor na disku, Internet protok ili e-mailovi.*

**10 sajtova po ceni jednog**

**Neograničen protok  
Neograničen prostor**

**Hosting 2.0**





# TEKKEN

Igrani, ne animirani film.

Medij:  
**Film**

Adresa:  
<http://bit.ly/dCAu1Y>

Režiser:  
**Dwight H. Little**

Glumci:  
**Jon Foo, Kelly Overton,  
Cary-Hiroyuki Kagawa,  
Luke Goss...**

Trajanje:  
**92 min.**

**V**eoma tiho, ove godine se pojavio i Tekken igrani film, na ne toliko velikom platnu. Sad, u startu moramo reći da postoji jedan veliki problem kod filmova koji su rađeni po nekoj borilačkoj igri, što ih stavlja u posebnu kategoriju filmova koji se rade po igrama. A to je da svi uglavnom imaju podosta razrađene određene elemente kao što su npr. borba, a opet ostali elementi, kao npr. priča, su prepušteni vucima na trganje, pa film ispadne katastrofa. Tu onda treba dodati da su uvek u pitanju “neki specijalni turniri sa najboljim borcima” itd. Budimo realni, “turnir filmovi” su apsolutno propali i ostali u

prošlosti, nekim tamo sedamdesetim i osamdesetim, i to je žanr koji jednostavno ne može biti više dobar, bar ne na tom nivou niti u toj osnovnoj formi. Čast izuzecima kao što je prvi Mortal Kombat film koji je ubo uglavnom sve kako treba, pa čak i Street Fighter sa Van Damom (i Raul Huliom, WIN!) koji iako nema veze sa mozgom i gde su Ryu i Ken marginalizovani do krajnjih granica, taj film je opet imao

više priče, a manje turnir elemenata (ako ih je imao uopšte).

Na sve to treba dodati da posle ovogodišnjeg Street Fighter: Legend of Chun Li debakla, jednostavno ne očekujemo više ništa od takvih filmova (Legend of Chun Li stavljamo kao kandidata za jedan od najgorih filmova ikada, ne preporučujemo da proverite zašto). I onda posle

svega toga, još kada se setimo koliko su bezveze bili Tekken animirani filmovi, totalno izgubismo želju za gledanjem ovog igranog filma. No, to ne znači da ga nismo odgledali :D

Pa dobro, već početkom godine se šušalo ko će se sve pojaviti u ovom filmu, pa smo očekivali i nešto iznad proseka, a onda je cela priča neobjašnjivo utihnula. I sve tako dok nismo slučajno se opet susreli sa ovim ostvarenjem, ali ovoga puta kao gotovim proizvodom. Iako vođeni ovom gorepomenutom logikom, ipak smo se upustili u nesigurni doživljaj gledanja ovog filma.

**I onda posle svega toga, još kada se setimo koliko su bezveze bili Tekken animirani filmovi, totalno izgubismo želju za gledanjem ovog igranog filma. No, to ne znači da ga nismo odgledali :D**





O čemu se radi? Posle nekog tamo rata, kompanije su rasparčale svet i prisvojile svaka svoj deo. Tekken korporacija ima na raspolaganju bivše SAD. I naravno, tu se organizuje Iron Fist turnir u kojem učestvuju "samo najbolji borci ikada igde". E sad, sve se to dešava u Tekken Sitiju, a pored njega se nalazi klošarski

deo koji je u stvari više ratna zona pod imenom – Anvil. Tu i srećemo našeg mlađanog junaka Džin Kazamu koji preživljava krađom vrednih hej tek džidžabidža Tekken korporacije. Da sada ne pravimo spoilere, desi se tu sve i svašta veoma brzo i on nađe svoj ulaz na Iron Fist turnir. A tamo ga čekaju Jošimicu, Kristi

Montero, Brajan Fjuri, Nina i Ana Vilijams, Edi Gordo, Rejven, Migel Roha, a i usput se pojavi još koji poznatiji Tekken lik. Naravno, na samom vrhu lanca "ishrane" Iron Fist turnira su Kazuja i Heihači Mišima. Zanimljivo je da Heihačija glumi C.H. Kaganava, za neupućene, to je lik



koji je glumio Shang Tsunga u prvom Mortal Kombat filmu, a i inače je i poznati filmski i televizijski glumac Azijskog porekla. Pored njega, ostali

glumci su apsolutna nepoznanica našim filmskim mozgovima. Sem... Ian Entoni Dejla (Kazuja) koji je se pojavljivao u gomili serija (DayBreak,



Dollhouse, Bones, 24, ...) i filmova (The Bucket List, Hangover...), a nedavno je i glumio Škorpiona u MK: Rebirth trejleru. A sad ono najbitnije, film stvarno nije loš!

Iako ima gomilu nepoznatih glumaca, od kojih su neki bolji, neki gori, sve to nekako pije vodu, i ta priča, i turnir, sami likovi i gluma, sve je nekako ok. Kagineva stvarno odaje utisak kako bi Heihači izgledao u realnom svetu. Jon Foo ne deluje kao Džin Kazama na prvi pogled ali kako se film razvija, tako se sve više stiče utisak da je čovek ipak real McCoy. Gluma ostalih je na nivou, mada i nemaju neke zahtevne uloge ali je bar lepo što i oni sami nisu pristupili ulogama na taj neobavezni način, već su uglavnom ispoštovali svoju ulogu. A obično u ovakvim filmovima kostimi su ili pretreš (MK: Annihilation) ili su nepostojeći tj. u drugom, trećem planu (Legend of Chun Li). Ovde su za milo čudo svi likovi lepo predstavljeni u svojim trejdmarkovanim kostimima, a imajući u vidu

da je Tekken hodajući cirkus što se tiče izgleda likova, skroz je za pohvalu što su kostimografi stvarno uboli blizu zlatne sredine kad su u pitanju odevni predmeti glavnih heroja i antiheroja. A najsrdačnije pozdravljamo izbor pantalona za Kristi Montero!!

Ali dobro, jeste ovaj film ok, ipak ima nekoliko nedostataka. Jedan od možda najbolnijih (za autora ovog teksta ako ništa drugo) je upravo nešto vezano za početak ove priče i o tome ko će sve glumiti u filmu. U Tekken filmu nema Kinga! Ali hajde, pa da nije bio ni planiran, pa da čujemo... već jeste bio najavljen. I čak je Batista iz WWE trebalo da navuče Kingovu masku, zeldi trenerku i onda polomi par kostiju u filmu. Ali ne, njega nema. I nema dosta likova, mada su oni najpoznatiji i najbitniji tu, pa nije toliko strašno. Ali se stiče utisak da je režiser upao u onu aktuelnu priču koja sve filmove čini da budu što prizemniji i realniji, a one malo preterane fantazijske delove izbaciti (zato nećemo npr. videti

Mandarina u IronMan filmovima, Džon Favro je to lično izjavio iz upravo pomenutih razloga – ne deluje logično i realno). No dobro, ispoštovaćemo aktuelni trend u Holivudu, pa im to nećemo uzeti za zlo.

Borbe, pa one su mogle da budu za nijansu bolje. Nemojte pogrešno razumeti, nije da i ovim postojećim nešto fali, ali ipak nema nekih baš kul trenutaka (možda baš zahvaljujući prethodno pomenutoj realnosti), već je sve više kao da gledamo sasvim prosečni akcioni borilački film. Što opet, možda nije želja fanova, jer teško da ćemo zamisliti da će neko ko ne zna šta je Tekken, uzeti svesno da gleda film.



### **Naravno, na samom vrhu lanca "ishrane" Iron Fist turnira su Kazuja i Heihači Mišima.**

jednostavno u filmu od sat i po jedva ima mesta i za njih 10, a kamoli više. Opet, Kinga ćemo teško oprostiti. Mečevi nisu toliko upadljivi, iako su holografske scenografije i slično za iste najs tač. Mada, iako mečevi nisu baš upečatljivi, film obiluje svakavim nezvaničnim i zvaničnim

akcionim scenama, i što je najbitnije, ne gubi se vreme na nepotrebne gluposti i objašnjenja. Opet, ponekad se upravo zbog toga stiče utisak da se sem random akcionih scena ništa bitno ne dešava. Na sreću, to su veoma kratki trenuci. Ima tu i tamo cheesy trenutaka, ali dobro, to je Tekken pa je razumljivo.

Tekken nije najbolji film ikada, a nije ni najgori, nekako je na sredini, nit' loš, nit' nešto baš dobar. Već je jednostavno ok. Ako volite Tekken igre, mislimo da će vam se i film svideti, ako ne volite igre, kontamo da će vam i onda biti ok, jer izgleda kao prosečan akcioni film sa borilačkom notom.





# PAMETNI MONITOR ZA MULTIMEDIJALNO UŽIVANJE

**Monitor P224W + USB Docking  
+ USB hub (2 X USB)  
+ USB dongle + Bežična tastatura  
+ Bežični laserski miš**

Uz pomoć DisplayLink tehnologije, Acer je za svoje korisnike pripremio zaokruženo rešenje za nadogradnju vašeg desktop ili notebook računara pod nazivom Multimedia Upgrade Kit. Ono se sastoji od 22" monitora sa virtuelnim Dolby zvučnicima, bežične tastature i bežičnog laserskog miša, a povezuje se na računar pomoću jednog jedinog USB priključka.

PREPORUČENA MP CENA

15.999 din (PDV UKLJUČEN U CENU)





Vrsta hardvera:  
**Tastatura**

Uređaj:  
**Roccat Arvo**

Kontakt:  
**www.execentar.com**

# ROCCAT ARVO

Nova tastaturna mačka

**R**occat je vrlo brzo dostigao ime poznatog i priznatog proizvođača igračkih periferija. Ubrzo nakon Kone modela miša predstavili su Kone +, Kovu i Pyru. Nisu sedeli skrštenih ruku ni u domenu podloga za miševе, slušalica i dodataka, ali i tastatura. Svojevremeno smo imali priliku da testiramo Valo, a sada je na red stigla Roccat Arvo.

U pitanju je tastatura koja je kompaktnog dizajna i koja će zauzimati jako malo prostora na pretrpanim gaming stolovima. Lako će naći mesto bilo gde, i neće smetati ni mišu ni podlozi. A pored svega toga, i dalje poseduje sve gaming dodatke koji su potrebni jednom pasioniranom igraču. Pre svega tu mislimo na dual numeričku tastaturu, odnosno deo tastature koji poseduje duple funkcije. Veoma lako možete prebaciti mod iz normalnog u gaming, koristeći „game switch“ dugme. U gaming

modu tasteri sa strelicama iluminiraju plavom bojom pa ćete ih lako videti u mraku, a oko njih možete slobodno formirati makro komande i na taj način obavljati komplikovane pokrete i procedure u video igrama.

## Tri programabilna tastera ispod SPACE-a

Ovaj dodatak u arhitekturi Arvoa nije toliko vidljiv koliko tri programabilna tastera direktno ispod SPACE-a. Jasno su vidljivi i veoma korisni. Inženjeri Roccata su shvatili da se palac koristi za pritiskanje SPACE-a što omogućava karakteru u igru da skače (najčešće), te se isti relativno slabo koristi, osim u igrama gde je skakanje imperativno. Upravo iz tog razloga su omogućili gamerima da uposle svoj palac tako što će isprogramirati jedan od tri ili sva tri karaktera da odgovaraju određenoj radnji u video igri – napadu, lečenju, otvaranju inventara, odabiru

određenih specifičnih predmeta i slično. Roccat Timer je još jedna korisna funkcija koja omogućava da tajmirate „cooldown“ magija ili predmeta u igrama i aktivirate ih odmah nakon što se pomenuti „osveže“.

Čitava tastatura urađena je u ostrim linijama i jasnim konturama, što se prenosi i na sjajne tastere koji lepo „klikću“ i veoma retko, možda i nikad

vam se neće dogoditi da „promašite“ taster i pritisnete neki drugi. Konačno, Roccat Arvo poseduje metalnu podlogu što znači da će biti izdržljiva za sve one trenutke nervoze koji će nastupiti kada vas neko ubije na istom mestu po treći put, ili kada vi ne uspete da eliminišete protivnika a bili ste ubeđeni da će vam to poći za rukom. Naravno, na donjem delu tastature se nalaze i nogice

kojima Roccat Arvo možete izdići.

## Kompaktan dizajn za male prostore

Kako je dobru tastaturu jako teško odabrati, posebno po pitanju toga da li vam „leži“ ili ne, predlažemo da Arvo isprobate ukoliko ste u mogućnosti, i donesete svoju konačnu odluku. Od nas svakako ima preporuku.





Vrsta hardvera:

**Grafička karta**

Uređaj:

**NVIDIA GTX460 1 GB**

Kontakt:

**www.nvidia.com**

# FERMI VREDAN KUPOVINE

## NVIDIA na pravom putu

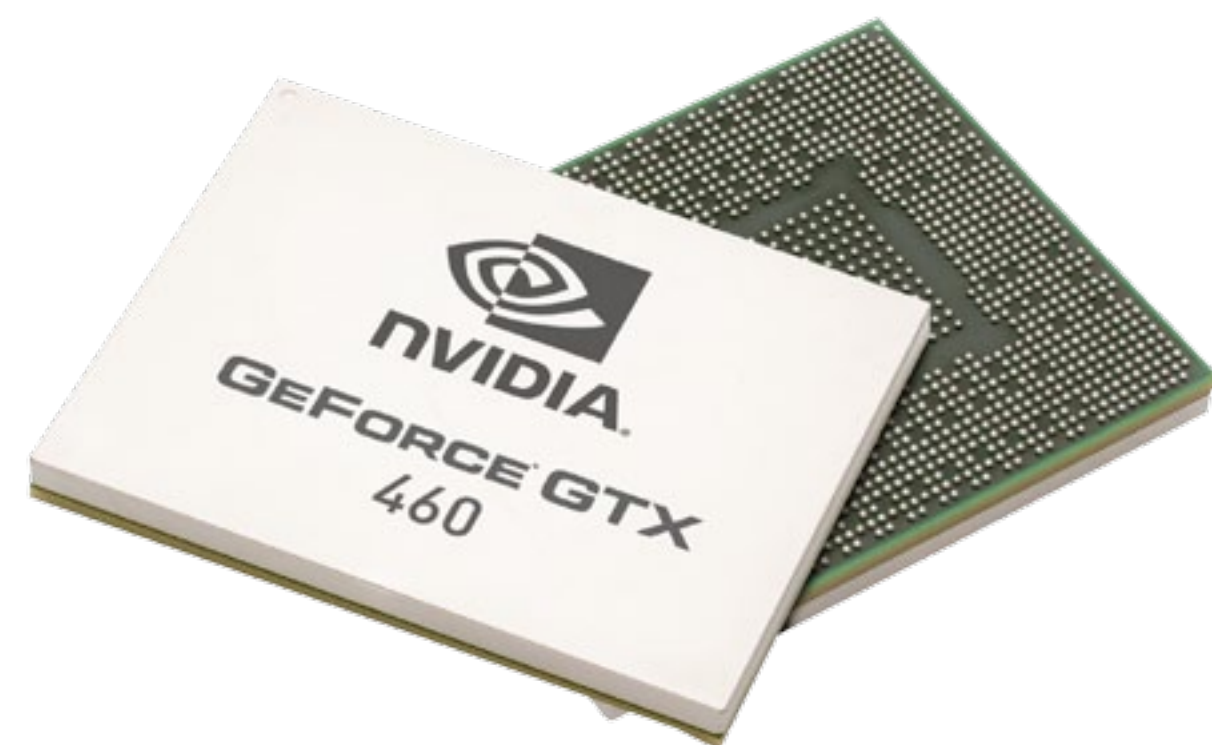
U prošlom broju smo vam naširoko objasnili i predstavili sve, tada aktualne modele nove NVIDIA arhitekture kodnog imena „Fermi“. Tada aktualna ponuda vrućih, brzih i skupih kartica obuhvatala je tri modela: GTX480, GTX470 i GTX465. Iako niko nije dovodio u pitanje performanse ovih modela, dobro, ajde, osim GTX465 samo zagriženi NVIDIA fanovi su pristajali na kompromise pri kupovini jedne od ovih karti. Da podsetimo: grejanje, ogromna potrošnja, visoka cena, nerealna u odnosu na konkurenciju. Sve to je trebalo progutati ili jednostavno kupiti neku ATI grafiku.

Naravno, poznato je da su Fermi bazirane grafike (sa GF100 čipom) pravljene pod velikim pritiskom, kako

javnosti, tako i čelnika ove kompanije, koja je, posle dugog niza godina ponovo želela dobar proizvod koji će im povratiti slavu. Spuštanje GF100 u mase, oslabljivanjem postojećeg jezgra koje, btw ima vrlo nizak yield i vrlo je skupo za proizvodnju nije delovalo kao dobra ideja, pa se pristupilo novom planu. Rezultat tog plana je ekonomski isplativ, tehnološki i performansno više nego zadovoljavajući čip – GF104.

Na nekoliko polja se GF104 razlikuje od svog starijeg brata. Sama površina čipa je manja jer GF104 poseduje 30% manje tranzistora, dok je broj CUDA jezgara smanjen na 336. Sve je izrađeno u 40-nm procesu, a očekuje se da će se novi modeli, pa čak i „dvoglave“ verzije bazirati upravo na ovom GPU. Prva karta koja nosi novi GPU dobila je oznaku GTX460, a od samog starta ponuđena je verzija sa 768 MB memorije, 24 ROP jedinice i 192-bitnom magistralom i sa 1 GB

**Naravno, poznato je da su Fermi bazirane grafike (sa GF100 čipom) pravljene pod velikim pritiskom, kako javnosti, tako i čelnika ove kompanije, koja je, posle dugog niza godina ponovo želela dobar proizvod koji će im povratiti slavu.**



memorije, 32 ROP jedinice i 256-bitnom magistralom. S obzirom da razlika u ceni između ova dva modela ne bi trebala da bude veća od 30 evra odlučili smo se da preskočimo slabiju verziju i uputimo se pravo na grafiku koja od samog starta mnogo obećava – NVIDIA GTX640 1 GB.

Direktno od NVIDIA smo dobili referentni model, koji je u trenutku pisanja teksta već uveliko počeo da se pojavljuje na tržištu, čak i kao

OC verzija (MSI, ASUS, EVGA...), pa je tržišna dostupnost ove karte definitivno stvar oko koje ne treba brinuti. Referentni NVIDIA dizajn je malo promenjen u odnosu na starije Fermije, ali i dalje deluje vrlo impresivno. Dovoljan broj heat-pipeova se diže sa jezgra i prožima masivni dvoslotni kuler opremljen velikim, centralno pozicioniranim ventilatorom. Sve je to lepo oklopljeno i zatvoreno plastičnim oklopom, pa vam se neće desiti da vidite telo hladnja-



| Testovi                              |                      |                      |
|--------------------------------------|----------------------|----------------------|
|                                      | 1680x1050 4xAA 16xAF | 1920x1080 4xAA 16xAF |
| 3D Mark Vantage High                 | 8762                 | 8002                 |
| Crysis Warhead Gamer                 | 49,1 fps             | 38,2 fps             |
| Battleforge DirectX 11 Maximum       | 48,3 fps             | 41,8 fps             |
| S.T.A.L.K.E.R. Call of Pripjat Ultra | 52 fps               | 46,7 fps             |
| DIRT 2 High                          | 76,1 fps             | 71,9 fps             |
| Metro 2033 DirectX 11 High           | 17,2 fps             | 16,3 fps             |
| Temperatura idle / Furmark           | 41 C / 78 C          |                      |

| Specifikacije              |                       |                       |
|----------------------------|-----------------------|-----------------------|
|                            | NVIDIA GeForce GTX465 | NVIDIA GeForce GTX465 |
| GPU                        | GF104                 | GF100                 |
| Proces izrade              | 40 nm                 | 40 nm                 |
| Stream Procesora           | 336                   | 352                   |
| Takt jezgra                | 675 MHz               | 607 MHz               |
| Takt Stream procesora      | 1350 MHz              | 1215 MHz              |
| Takt memorije              | 900 / 3600 MHz        | 802 / 3208 MHz        |
| Broj ROP jedinica          | 32                    | 32                    |
| Memorija                   | 1024 MB GDDR5         | 1024 MB GDDR5         |
| Širina magistrale memorije | 256 bit               | 256 bit               |
| Cena                       | 210 evra              | 305 evra              |
| Ustupio                    | www.nvidia.com        | www.nvidia.com        |

ka ili heat-pipeove (GTX480) kako štrče van kućišta. Primetno manje dimenzije su nešto što treba pozdraviti, jer koliko god da nove karte izgledaju impresivno, njihova dužina i težina definitivno nisu nešto čime se treba ponositi. Pored činjenice da PCIe slot trpi veliko opterećenje te

se neretko dešava da i vrlo prostrana kućišta postanu nedovoljna za matuske karte, ili jednostavno zauzmu mnogo mesta i naprave problem za strujanje vazduha. Karta poseduje dva dual link DVI konektora i jedan mini HDMI, dok druga strana nosi 6+6pin konektore za napajanje.

**Prva karta koja novi novi GPU dobila je oznaku GTX460, a od samog starta ponuđena je verzija sa 768 MB memorije, 24 ROP jedinice i 192-bitnom magistralom i sa 1 GB memorije, 32 ROP jedinice i 256-bitnom magistralom.**

NVIDIA u saradnji sa proizvođačima kućišta izbacuje dodatne potporne kaveze, tu je i problem veličine, jer

Pored gorepomenutih karakteristika modela koji smo mi imali na testu treba napomenuti da obe karte (i sa

768 MB i sa 1 GB memorije) rade na 675/1350/3600 MHz (GPU/CUDA/memorija). Zahvaljujući pomenutim taktovima Texture Fill Rate koji postižu naše karte iznosi 37,8 milijardi/s, dok je memorijski protok odličnih 115,2 GB/s. Ne treba zaboraviti ni da je NVIDIA učinila ovu kartu energijski efikasnom, pa će ista moći bez problema da radi sa napajanjima slabijim od 500 W jer je maksimalna potrošnja deklarirana na 160 W.

Nas je posebno obradovala činjenica da iako NVIDIA daje deklariranih 104°C kao maksimalnu temperaturu, naš primerak nije prelazio 80°C, a nakon višesatnog maltretiranja u



FurMark aplikaciji. Ovo takođe znači da je implementirano hlađenje efikasno, a sve pohvale upućujemo i ventilatoru koji se i pod pritiskom pokazao vrlo dobro i, za razliku od

Kada se podvuče crta, spremni smo da vam ponosno kažemo da se pred nama nalazi odlična NVIDIA grafička karta.

**Kada se podvuče crta, spremni smo da vam ponosno kažemo da se pred nama nalazi odlična NVIDIA grafička karta**

ostalnih Fermija nije pravio toliko veliku buku. Samim tim je ostalo otvoreno i pitanje overkloka, pa smo našu kartu uspeli da podignemo na 845 MHz za jezgro te 4 GHz za memoriju, što je fenomenalan rezultat i nadamo se, ne rezervisan samo za primerak koji smo mi dobili.

kao druga iteracija Fermi jezgra, ali GTX460, posebno model sa 1 GB memorije predstavlja odličnu kupovinu i konkurentan proizvod ATI modelima u ovom cenovnom rangu. Zaokružen proizvod sa odličnim odnosom cena performanse definitivno zaslužuje našu preporuku.



Vrsta hardvera:  
**SSD**

Uređaj:  
**Kingston SSD 30 GB  
V Series**

Kontakt:  
<http://bit.ly/b4ixNH>

# KINGSTON SSD 30 GB V SERIES

Penzionišite sistemski hard disk

**O**давно je već poznato da su kod desktop konfiguracija usko grlo i dalje hard diskovi. Bez obzira koliko memorije stavili, koji procesor uboli u ploču, ako nemate RAID ili SSD, džaba sve to, kad se Windows Explorer diže tek za nekoliko sekundi. Ofanziva predstavljanja SSD diskova i razvoj u ovaj tip tehnologije sve jače kuca na vrata prosečnih korisnika. Imali smo prilike da se susretnemo sa nekoliko modela pristojnog kapaciteta (od 64 do 256 GB), ali nam se nekako model o kome ćemo vam sada pisati učinio najzanimljiviji. Radi se o Kingston SSD-u V serije kapaciteta 30 GB.

Najzanimljivija stavka koja nam se svidela prilikom prvog susreta sa ovim diskom je njegova cena. Za ispod 100 evra, prosečan korisnik može da dobije prilično brzi sistemski disk, koji pride ima podršku za TRIM funkciju čime se osigurava njegov dugovečni rad. Iako nešto skromnijih performansi i kapaciteta, što je očekivano, jer je moralo na nečemu da se uštedi, ovaj mališan se prilično dobro snalazi u svom poslu. Naravno radi se o MLC tehnologiji, koja ukombinaciji sa nešto sporijim (čitaj: jeftinijim) kontrolerom ipak nudi dobre performanse.

**Za ispod 100 evra, prosečan korisnik može da dobije prilično brzi sistemski disk, koji pride ima podršku za TRIM funkciju čime se osigurava njegov dugovečni rad**

Problem koji većina ljudi ima prilikom razmatranja kupovine ovog diska je upravo njegov kapacitet. Naime svima se 30 GB čini malim, iako je

**Ofanziva predstavljanja  
SSD diskova i razvoj  
u ovaj tip tehnologije  
sve jače kuca na vrata  
prosečnih korisnika**

to deo rezervisan za sistemsku partiju, sasvim dovoljan za instalaciju operativnog sistema, office paketa i programa koje najčešće koristite. Iz našeg ugla ovaj kapacitet je odmeren, taman dovoljan za instalaciju pomenutih aplikacija, dok će za one koji misle da im 30 GB nije dosta biti rezervisani modeli većeg kapaciteta,

a bogami i cene. Mi smo na test uzeli model od 30 GB, dok postoje paketi sa dva komada, spremna za RAID nizove, te nekoliko evra skuplja verzija, sa šinama preko kojih se ovaj disk neometano pakuje u sa 3,5" modelima.

bacio. Iako su prosečne brzine čitanja/upisa išle oko 120 / 50 MB/s rad sa malim fajlovima je takođe bio na nivou, pa je jedna od test bench aplikacija pokazala oko 50 MB/s za čitanje i skoro iste brzine za upis fajlova

**Kingston 30 GB ima access time od svega 0,1 ms, što je 90 puta brže od najbržeg hard diska sa kojim smo se sreli – WD 2 TB Black, pa je ovo karta na koju Kingston itekako igra**

Pretpostavke koje smo imali, da je mali Kingston je namenjen sistemu, pa će mu i performanse pratiti tu logiku ispostavile su se tačne. Iako ima prosečne brzine upisa podataka, brzine čitanja istih su višestruko bolje, da ne pominjemo glavnu prednost kojom SSD "šije" i RAID nizove klasičnih diskova – brzina pristupa. Kingston 30 GB ima access time od svega 0,1 ms, što je 90 puta brže

od najbržeg hard diska sa kojim smo se sreli – WD 2 TB Black, pa je ovo karta na koju Kingston itekako igra. Zarad nešto agilnijeg operativnog sistema krenulo se filozofijom da treba poraditi i na brzini rada sa malim fajlovima, pa ni tu Kingston nije pod-

manjih od 8 kB, što je vrlo bitan parametar kada se govori o operativnom sistemu. Napominjemo da su brzine regularnih hard diskova pri radu sa fajlovima ove veličine ispod 1 MB/s.



Za one koji žele da stvarno vide ubrzanje svog sistema, a ne mogu sebi da priušte 128 GB SSD, na primer iz V+ serije,

Kingston je napravio pravo rešenje, jednostavni, mali sistemski disk pristupačne cene. Dok će oni sa nešto dubljim džepom moći da se rašire na 128 ili 64 GB ostali smrtnici će morati da se snađu na 30 GB, ali verujte nam na reč, daleko od toga da je to nemoguće.

| Specifikacije           |                         |
|-------------------------|-------------------------|
| Proizvođač              | Kingston                |
| Oznaka modela           | SNV125-S2/30GB          |
| Kapacitet               | 30 GB                   |
| Podrška za TRIM komandu | da                      |
| Veličina                | 2,5 "                   |
| Cena                    | 9.800 RSD               |
| Kontakt                 | www.kingston.com/europe |



# PREPORUKE ZA KUPOVINU POWERED BY TECH INDUSTRY



## Internet računar

(OKO 18.000 DINARA):

Procesor:

INTEL CELERON DUAL-CORE E3200 2.4 GHZ

Ploča:

GIGABYTE GA-G31M-ES2L (GMA 3100 ONBOARD)

Memorija:

2X1 GB KINGSTON VALUERAM DDR2/800

Disk:

WESTERN DIGITAL CAVIAR 250GB/16MB

Optika:

SAMSUNG SH-S222A

Kućište sa napajanjem:

FRONTIER 450W



## Kućni računar

(OKO 46.000 DINARA):

Procesor:

AMD ATHLON II X4 630 2.8GHZ

Ploča:

GIGABYTE GA-MA785GM-US2H

Memorija:

2X1 GB KINGSTON VALUERAM DDR2/800

Grafika:

POWERCOLOR RADEON HD 5770 1GB GDDR5

Disk:

WESTERN DIGITAL CAVIAR 500GB/16MB

Optika:

PIONEER DVR-216D

Kućište:

COOLER MASTER ELITE SA NAPA JANJEM 350W



## Igrački računar

(OKO 82.000 DINARA):

Procesor:

INTEL CORE I5-750 2.66 GHZ

Ploča:

GIGABYTE GA-P55-UD3

Memorija:

2X2 GB KINGSTON DDR3/1333

Grafika:

POWERCOLOR RADEON HD 5870 1GB GDDR5

Disk:

SAMSUNG F3 1TB

Optika:

PIONEER DVR-216D

Napajanje:

COOLER MASTER REAL POWER 450W

Kućište:

COOLER MASTER CENTURION 534



# Mustek

78

# Skeneri

**Be@rPaw  
2448TA Pro II**



**PowerMust 636**



**PowerMust 745plus**

# UPS uređaji

## ZAŠTITITE VAŠ RAČUNAR

[www.tntdoo.rs](http://www.tntdoo.rs)



**TNT d.o.o.**  
**PREDUZEĆE ZA PROMET I PRODAJU RAČUNARA**  
Kolubarska 18, Beograd  
Tel./Fax: 011 308 55 77  
[info@tntdoo.rs](mailto:info@tntdoo.rs)

[www.telix.rs](http://www.telix.rs)

**TELIX d.o.o.** - uvoznik i distributer  
**PREDUZEĆE ZA RAČUNARSKI INŽENJERING**  
Futoški put 4, Novi Sad  
Tel: 021 489 0 489 Fax: 021 489 0 444  
[info@telix.rs](mailto:info@telix.rs)





# GAME COLLECTOR

Popis igara na profi način

**P**opisivali bi vašu kolekciju igara kažete? A spreadsheet u Excelu vam ne radi posao? Videli ste kako lepo i lagano Coollector katalogizira vašu kolekciju filmova, a onda ste poželeli i nešto takvo samo za igre? Pa evo jednog snobovskog rešenja.

Game Collector je upravo to, program za katalogizaciju video igara sa opisima, i svim potrebnim informacijama. E sad, odmah u startu moramo jednostavno da pomene-mo, nešto što ne može da sačeka onaj dalji deo u ovom tekstu kada nekako ističemo loše i dobre strane ovog programa. Šta je u pitanju? Pa instalacioni fajl za najnoviju verziju možete dobiti sa gorepomenutog sajta, ali morate prvo pružiti svoj validni mejl developeru da biste dobili download link. Ok, što i nije nikakva čudna praksa, ali ima jedna začkoljica, na koju ćemo se osvrnuti

**Videli ste kako lepo i lagano Coollector katalogizira vašu kolekciju filmova, a onda ste poželeli i nešto takvo samo za igre?**

docnije. Sada se osećamo obavezanim da pomenemo nešto drugo i bitnije, kada dobijete instalacioni fajl, velike su šanse da će vam ga antivirus

prepoznati kao maliciozni softver... iako on to stvarno nije. Takve stvari su realno svakodnevnica kada imate kreke, keygene i slično, ali kod regularne i legalne verzije programa direktno skinute sa oficijelnog sajta, to je poveći minus i čak nedopustivo. Pogotovo što se ovaj program plaća. Da, nije besplatan nikako, zato i kažemo snobovskog, mada to nije u celosti tačno, jer program ima kakvu-takvu komercijalnu vrednost.

Trial verzija ima sve mogućnosti kao i kupovna, jedino što je broj igara koje možete uneti ograničen na 50. A od kupovnih postoji Standard i Pro edicija, prva košta 29.95\$ dok je potonja čitavih 49.95\$. Kada smo rekli da ima i nekakvu komercijalnu vrednost, to se odnosilo na činjenicu da se može koristiti u prodavnicama igara, a pri-de možete i kupiti neki od ponuđenih ručnih barkod skenera po ceni od 19.95 do 139.95 amerskih dolaresa.

No, da vidimo mi šta ovaj program može da učini za prosečnog gejmerskog besmrtnika (to su samo oni koji čitaju PLAY!, ostali koji ne čitaju, a ne možemo da zamislamo da uopšte ima takvih, oni poseduju ekspirejšn dejt na svojim postojanjima). Pa dobro, interfejs izgleda solidno, ali ne nešto moderno, čak možemo reći da Co-

ollectorov izgleda dosta zanimljivije iako je malo treš. Ali dobro, oprostimo nekako, iako ovakvi programi

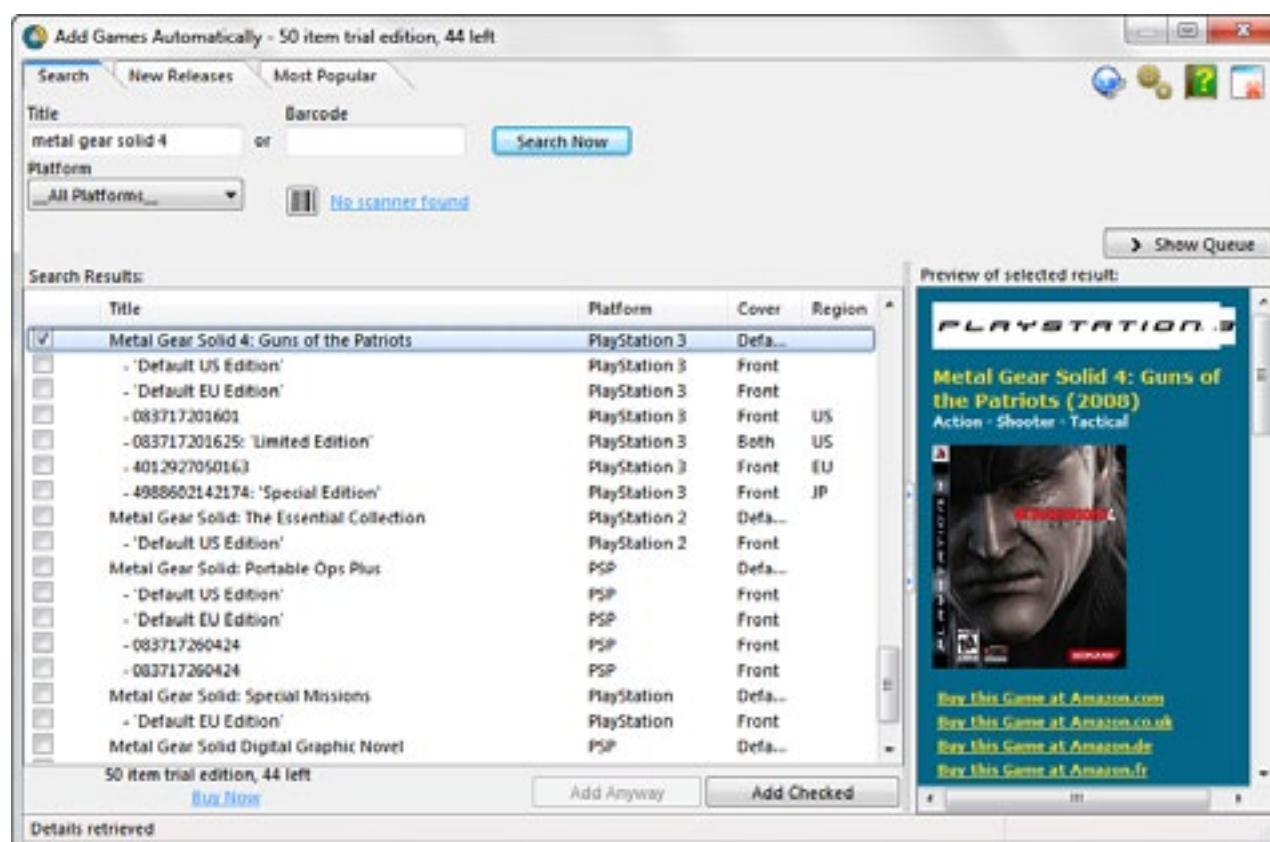
**Opcije za dodavanje igara su najprizemnije rečeno – proste.**

delom moraju da imaju malo lepši interfejs. Opcije za dodavanje igara su najprizemnije rečeno – proste. Gore levo imate Add dugmiće za automatsko dodavanje, ili ako imate vremena i volje, možete sami napraviti ceo profil od igre i podneti ga čak i u onlajn arhivu proizvođača ovog programa. Mada nama automatsko dodavanje sasvim solidno radi posao. Unesete ime igre ili njen barkod,

Verzija:  
**3.4.2**

Tip softvera:  
**Shareware**

Kontakt:  
**www.collectorz.com**



## SOFTWARE NEWSFLASH

► Kada je Vista izašla krajem 2007. godine, Microsoft je korisnicima računara sa ovim preinstaliranim sistemom ponudio downgrade na XP koji je naplaćivao 60 dolara. Sada se pojavila i prva tužba: Emma Alvarado je na sudu u američkom Sijetlu



pokrenula proces i traži punu odštetu na osnovu američkog zakona o zaštiti potrošača. Emma podstiče i druge nezadovoljne korisnike da isprate njen potez, a portparol Microsofta David Bowermaster kaže da kompanija još uvek nije kontaktirana od suda tako da nema komentar.

► Googleov novi servis Dashboard prikazuje šta ova kompanija ima od vaših informacija, odnosno šta je voljna da vam prikaže. Na ovom servisu objedinjeni su svi podaci koje ste ostavili na ostalim Google servisima, uključujući kontakte na mailu i GTalku, sve mejlove i slično. Tu je i kratak video klip koji u Googleovom stripovskom maniru objašnjava ovaj servis.





a čak možete da birate i platformu, kliknete search i iskoče vam sve moguće varijante igre, za sva tržišta, svih jezika, specijalnih izdanja itd. Pa vi tu izaberete šta vam najviše paše tj. ono što posedujete. Naravno, verujemo da ovaj program zarađuje svoj deo novca ne samo kroz pazarenje istog od strane korisnika već i od gomile linkova koje izlista gde sve

Kada štiklirate sve šta vam treba, kliknete Add Selected i prvi put će vam program ponuditi gde želite da čuvate vaš fajl sa kolekcijom. I voila, igre su tu, učitane u program. Informacije koje su skinute su vredne hvale, dobijate review, sitne detalje oko igre i slično. A super je što ima polje u kojem možete da označite da li ste prešli igru ili ne. Jedino što bi

### Pored Game Collectora, na oficijelnom sajtu možete naći programe iste namene samo za stripove, filmove i muziku

možete kupiti tu igru (tačnije Amazon.com...fr...de...co.uk itd.). U istom prozoru (i novom tabu) možete i pogledati najnovija i najpopularnija izdanja pride. Treba napomenuti da izlistavanje mesta za kupovinu se mogu isključiti u opcijama za pretraživanje kojima se pristupa kroz isti prozor. Tu takođe možete namestiti da vam sa podacima o igri skine i trenutnu cenu iste. A naravno, da bi vam sve ovo uopšte radilo – morate posedovati internet konekciju.

možda bilo još kulje je da ima i negde sistemske zahteve za PC naslove.

Liste igara se mogu eksportovati u iPhone i iPod Touch. Naravno, dobar deo svih kvalitetnih programa za kolekcionare je i opcija za iznajmljivanje tj. pozajmljivanje vaših medija, u ovom slučaju – igara. I ovde možete upisati kome ste šta dali i kada treba da vrati. Igre možete sortirati po naslovu, platformi, žanru, godini kada je izašla, izdavaču i developeru.

Opcija ima, i to na sve strane. Od preciznog podešavanja kako se igre izlistavaju preko automataskog bekapovanja do menjanja fonta programa. Tu bi trebalo da pomenemo i još koju sitnicu, kao što je dodavanje igara u listu želja ili ako ste je naručili pa je u Ordering fazi i slično. Ako vam nešto nije jasno, imate i na raspolaganju prilično dobar priručnik koji će vam pomoći da se snađete.

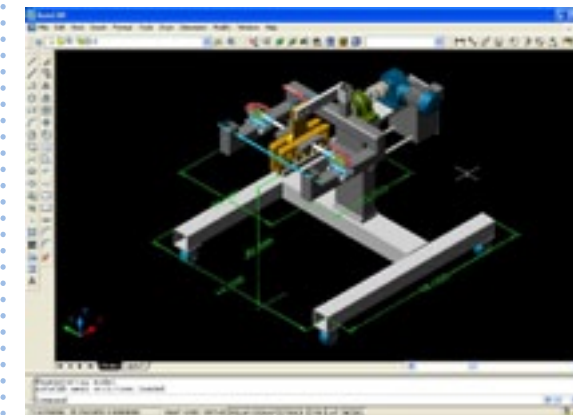
Inače, sećate da smo spomenuli onu začkoljicu oko podnošenja vašeg mejla radi downloada itd? E, pa sve bi to bilo lepo, da Collectorz.com nisu odlučili da tim činom vi njima dozvoljavate da vas spamuju na skoro dnevnoj bazi. I tako će vas malo-malo sačekati neki bezvezni mejl od strane Collectorza u Inboxu. Sem toga, nepohvalna činjenica da ga antivirusi (NOD32, Avast) prepoznaju kao pretnju i još suvlja činjenica da Game Collectorz košta skoro 30 dolara, jednostavno ne možemo da vam preporučimo program, bar ne najtoplije. Jeste da super radi i da ima visoko-upotrebnu vrednost, ali 30\$ za fizičko lice je cenovni overkill. Opet, to ćete najbolje sami proceniti kada budete probali program i pogledali u novčanik.

Mi mislimo da je program kul i uprkos tim glupostima koje ga prate, ali nekako ne opravdava cenu, pa nastavljamo potragu za besplatnim rešenjem koje će nam ponuditi jednostavnost i funkcionalnost kao što to čini Movie Collector (a to možda već bude i u narednom broju PLAY!-a).

## SOFTWARE NEWSFLASH

► Autodesk, proizvođač najpoznatijeg CAD programa - AutoCAD-a planira da posle 18 godina vrati AutoCAD na Mac platformu. Ali, da to ne bude samo sve, takođe su najavili da će se pojaviti i besplatna aplikacija – AutoCAD WS koja će raditi na iPadu, iPhoneu i iPod touchu. Preko nje će korisnici moći da edituju, pregledaju i dele AutoCAD fajlove jedni sa drugima. Mislimo da je AutoCAD za iPhone potpuna pobeda – NOT!

► Google će ubaciti novu funkciju u Gmail, a koja će služiti za prioretizovanje pristiglih mejlova. Pod imenom Priority Inbox, ova mogućnost će



dosta pomoći korisnicima koji imaju podosta mejlova da manje gube vreme na snalaženje među njima, a više na sadržinu istih. Priority Inbox će trenutno biti u beta fazi, a korisnici će naravno uvek moći da biraju standardni, stari lejaut koji ređa mejlove po datumu kada su pristigli.



► Popularni open source web framework – Ruby on Rails je najzad izašao u verziji 3.0 krajem Avgusta. Rails 3.0 je dizajniran da radi sa

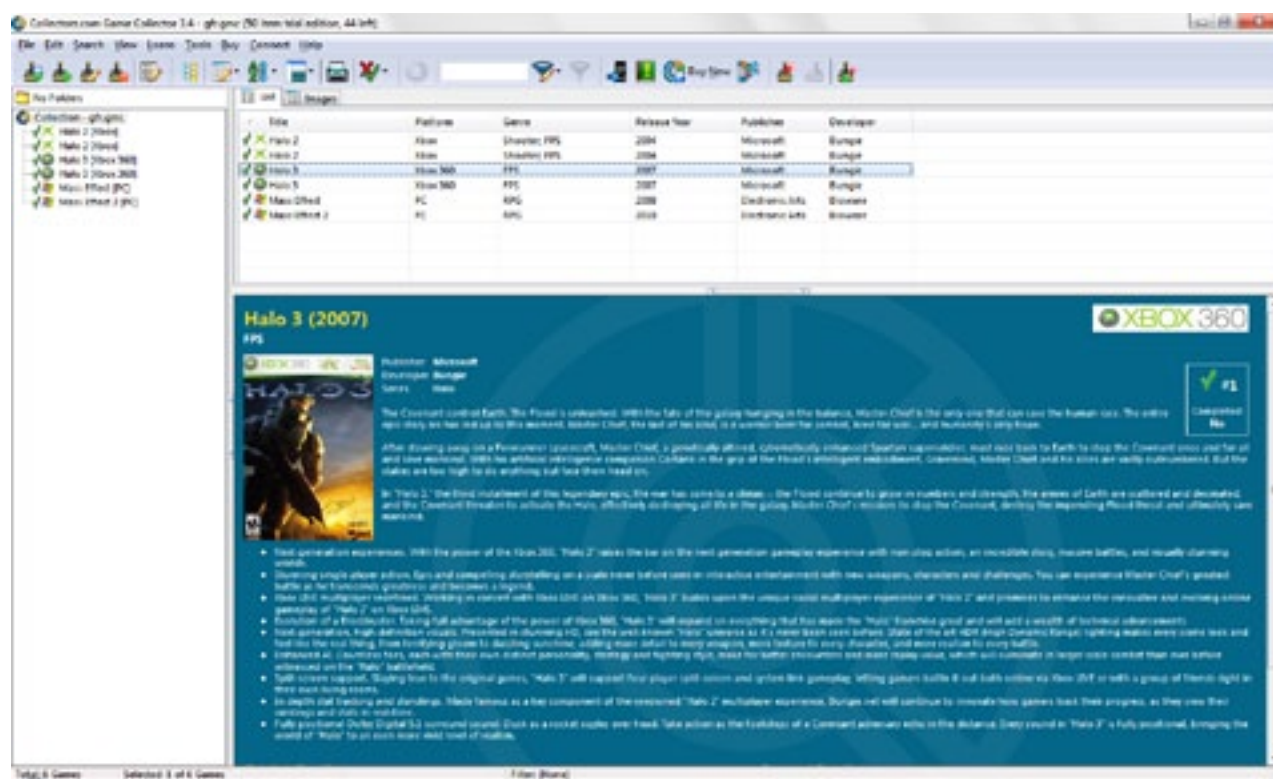


Ruby-jem 1.8.7, 1.92 i 1.5.2. Posle dve godine razvoja i 1600 ljudi koji su doprineli nastanku verzije 3.0, sada se može skinuti sa oficijelnog sajta [www.rubyonrails.org](http://www.rubyonrails.org).

► Intel će preuzeti wireless odeljenje Infineon Technologies-a za 1.4 milijardu \$. Taj potez će dati dobru šansu Intelu da se progura na tržište mobilnih telefona koji uglavnom koriste konkurentske ARM procesore. A intel je pogotovo bacio pogled na tržište mobilnih aparata jer broj procesora za njih premašuje prodatu količinu za PC-jeve. I tu treba dodati da Intel ubrzano radi na usavršavanju svojih Atom čipova za wireless uređaje.



► Firma Interval Licensing, pod vlašništvom ko-osnivača Majkrosofta, Pol Alena je podnela tužbu protiv AOL, eBay, Apple, Facebook, Go-





# HITMAN PRO 3

Ako vam pored standardnih antivirusa zatreba drugo mišljenje

**O** davno smo zaključili da današnji računari bez ikakvog antivirusa i antispajvera su nesreća koja čeka da se desi. Neki ljudi doduše uspeavaju da prežive i samo sa fajervolom koji umeju da dobro kontrolišu. Dok neki ljudi misle da moraju da imaju sve žive programe za zaštitu računara. E pa Hitman Pro 3 je upravo za računarske hipohondre.

## Hitman Pro 3 je upravo za računarske hipohondre.

“Instalacioni” fajl od svega 6mb je skroz korektan za ovakav program. Mada se sigurno pitate zašto je instalacioni pod navodnicima? Pa, Hitman Pro se ne instalira, već je dovoljno samo da ga skinete i pokrenete, a čak vam i napravi automatski šortkat na desktopu. Ovaj, anti/virus/rootkit/malware/spyware program navodno radi bez problema uporedo sa svakim zvaničnim antivirusom koji imate na računaru. Što znači da Hitmana ne treba da koristite kao primarni antivirus, već kao pomoćni. Što čisto da vas podsetimo, ne znači da možete niti trebate instalirati 5 antivirusa na komp, to je kontra produktivno, jedan dobar (NOD32) je dovoljan. Hitman Pro je tu samo da ako vam primarni antivirus propusti nekim čudom nešto, priskoči u pomoć.

Glavni interfejs je nezavidan, pošto ima nekog baju sa merdevinama i ozbiljnim izrazom lica, a kontamo da je to slika uz njihov slogan “On top in minutes.”. Pride, piše

**Hitman Pro je tu samo da ako vam primarni antivirus propusti nekim čudom nešto, priskoči u pomoć.**

da je kompatibilan i sa Win7, što i potvrđujemo. Sem toga, inicijalno korišćenje programa je krajnje jednostavno. Možete birati puni sken ili Quick Scan da pregledate računar od neželjenih stvari. Kada odradite sken, možete izveštaj sačuvati u .XML fajlu. Jednu glupost moramo da istaknemo, po završetku bilo kog skena, ne možete se vratiti na glavni ekran/meni/baja sa merdevinama, već je jedina opcija da ugasite program, pa ga pokrenete ponovo. Što je skroz retardirano, al’ ‘ajde.

**Nama nije našao ništa maliciozno, pa se i pitamo koliko je ovakav program uopšte nekom potreban.**

Inače, podešavanja su krajnje jasna i osnovna, neko fensi tvikovanje neće te moći da izvedete. Čak ni da isključite određene fajlove iz pretrage. Nama nije našao ništa maliciozno, pa se i pitamo koliko je ovakav program uopšte nekom potreban. Pa istina je

i da nije, jeste da radi brzo, ali to je to. Tačnost skeniranja ne možemo da potvrdimo, niti to da on stvarno hvata ono što drugi antivirusi propuste ako uopšte propuste. Mada, jedna

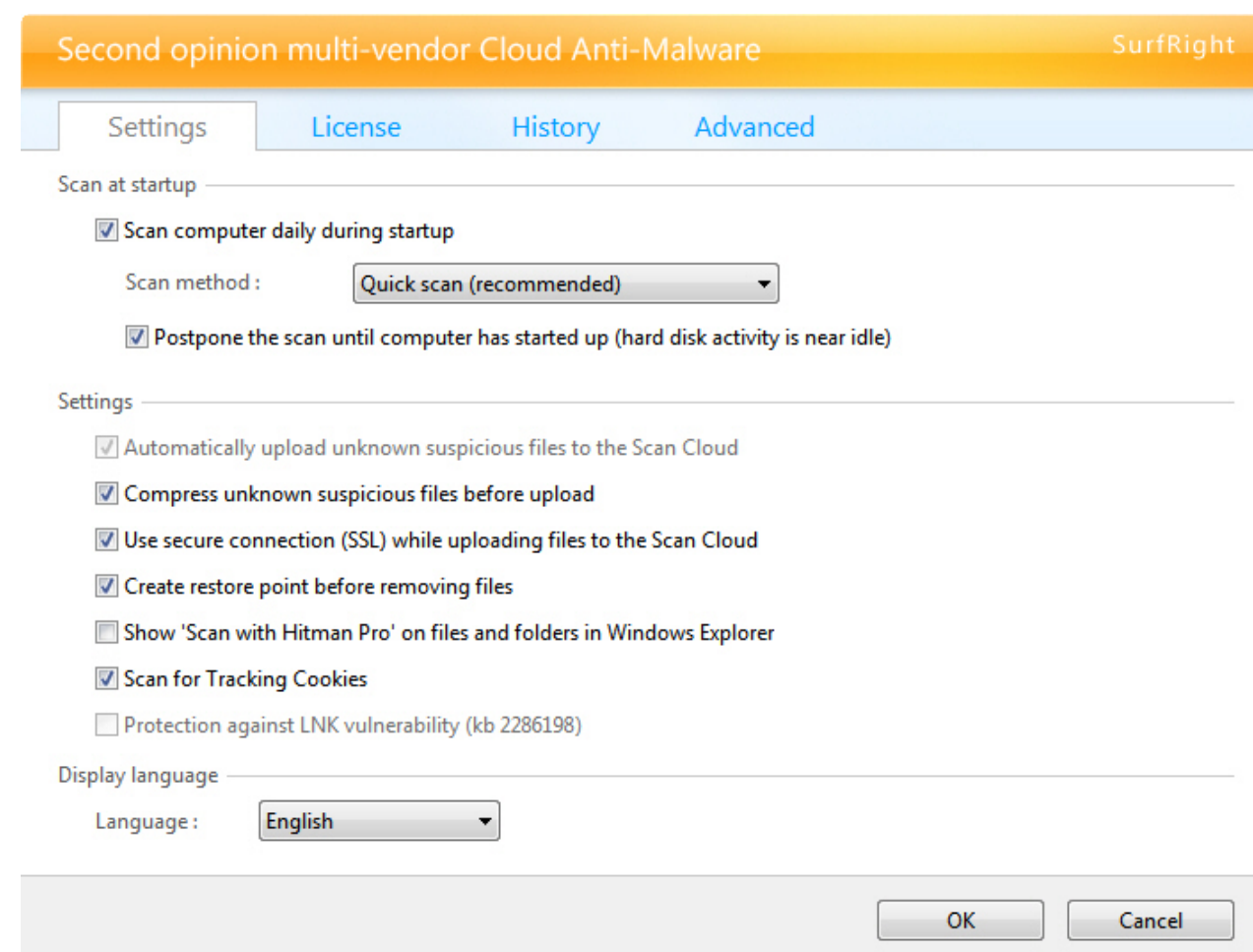
je stvar zanimljiva, što je Hitman Pro kako zvanično piše – Second opinion multi-vendor cloud Anti-Malware. Što znači da je više kompanija uključeno u pretraživanje vašeg računara u potrazi za malicioznim softverom. A to je teoretski dobra stvar.

U biti, ovo je jednostavan antivirus koji može koristiti bilo koji korisnik koji poseduje skil držanja miša. Opet, možda bi trebalo da se okrenete proverenim rešenjima kao što su AVG, NOD32 itd. A Hitman Pro možete instalirati čisto za ne-daj-bože situaciju.

Verzija:  
**3.5.6 Build 111**

Tip softvera:  
**Freeware**

Kontakt:  
**www.surfright.nl**



## SOFTWARE NEWSFLASH



ogle, Netflix, Office Depot, Office Max, Staples, Yahoo i YouTube-a. A sporni predmet je oko toga da sve ove kompanije krše prava o patentima, tačnije njih četiri koji se tiču pretrage, multimedija, baza podataka i aktivnosti na ekranu. Polovina tuženih (Google, Facebook itd...) su rekli da je čitava stvar nepotrebna glupost i da će se boriti svojski da to i dokažu. Ostali koji se nisu još javili povodom optužbe (Apple, AOL...) će se najverovatnije izjasniti kao i gorepomenute firme.

► Motorola je kupila 280 North, kompaniju koja se bavi razvojem web aplikacija. Inače najpoznatiji po svojim proizvodima – 280 Slide i Cappuccino Framweorku, 280 North će Motoroli poslužiti za pravljenje aplikacija za Android platformu.





# LOUDTALKS (LITE)

Internet voki toki

Danas širom interneta možete naći milion programa koji služe za nekakav vid komunikacije preko istog. Loudtalks predstavlja jednostavnu i besplatnu varijantu među programima koji služe za vokalnu komunikaciju preko interneta. Nije baš Skype, ali je opet zanimljiv.

opcijama i drajverima nije potrebno, samo je dovoljno da uštekate mikrofona gde treba i možete da počnete sa čavrljanjem. A čavrljati možete na dva načina. Prvi, push-to-talk iliti vokitoki stajl, pritisnete F7 (ili koji već taster dodelite za to) ispričate šta imate i pustite dugme.

**Loudtalks predstavlja jednostavnu i besplatnu varijantu među programima koji služe za vokalnu komunikaciju preko interneta.**

Čemu sve ovo, pitate se? Za razliku od recimo MSN/Windows Live servisa, Loudtalks je lagan program od jedva megabajt i po, instalira se lako i brzo i što je najbitnije – jasno. Kada ga prvi put pokrenete bićete upitani da napravite nalog i koji ćete koristiti ubuduće. Sad, u većini ovakvih programa, morate da obavite bar 20 klikova i slično. Ovde to nije slučaj, unesete željeni username, proverite dal je slobodan, a onda dodate i password i mejl i gotovi ste. Nit će vas Loudtalks ekipa spamovati mejlovima ili slično, mejl služi čisto da povratite password ako ga zaboravite.

Sada ste spremni da zaurate na nekog sa druge strane optičkog kablja. Vaše drugare možete tražiti putem mejla ili usernamea. Onda klasično, kada ih dodate, sačekate da potvrdite zahtev i na konju ste. Prčkanje po

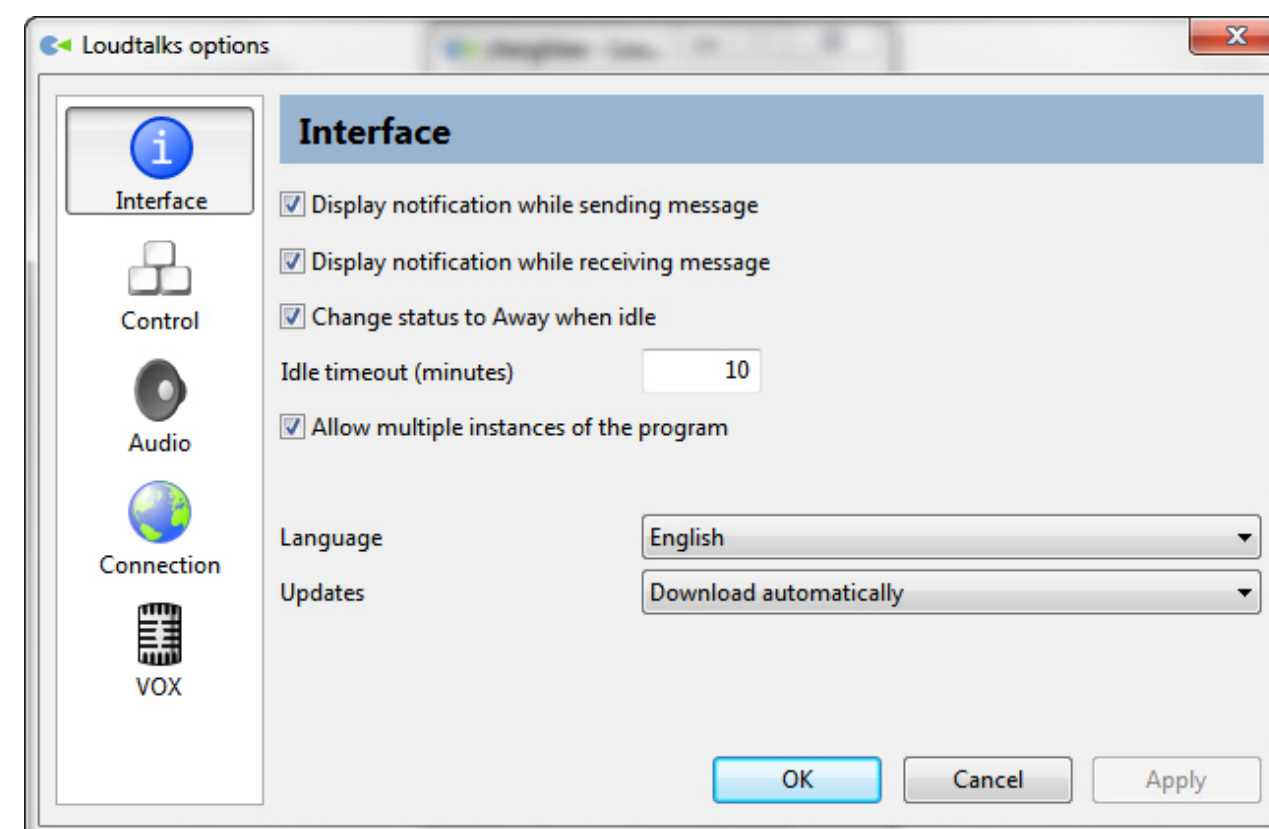
Drugi način je da uključite konverzaciju pritiskom na dugme dole. Inače, interfejs programa je krajnje korektan i minimalan. Opcija ima, mada nisu neka mindblowing podešavanja u pitanju. Uglavnom se tiču podešavanja mikrofona, hotkeyeva i konekcije. Jedna zanimljiva stavka je što imate na raspolaganju i VOX. A to je opcija koju kada uključite vam daje

**Prčkanje po opcijama i drajverima nije potrebno, samo je dovoljno da uštekate mikrofona gde treba i možete da počnete sa čavrljanjem.**

moгуćnost da koristite Loudtalks i na bežičnim slušalicama/mikrofonima i da ne koristite tastaturu uopšte. Poruke koje ste poslali možete ponovo preslušati u History modu koji se

učitava kroz View padajući meni. A u njemu takođe možete da menjate sa Normalnog na Kompaktan mod, razlika je naravno malo primetna jer je i sam program krajnje minimalan što se tiče izgleda, a i funkcija kad smo već kod minimalnog.

Sve uglavnom radi kako treba, sem što možda loginovanje traje malo duže od očekivanog. A i naravno, glas kasni onako, mada to je sasvim normalna stvar kod bilo kojeg tipa komunikacije preko interneta. Opet, neki bi rekli da nedostatak pisane komunikacije nikako ne ide u prilog, to zavisi od ukusa i potreba koji su različite/i. Ne verujemo da ćete zameniti MSN-ove i skajpove sa ovim,



Verzija:  
**0.9.0.74**

Tip softvera:  
**Freeware**

Kontakt:  
**www.loudtalks.com**



ali Loudtalks predstavlja veoma rudimentaran programčić koji ponekad može biti od koristi, pa čak i kao interkom ili puko zezanje. A ako mislite da vam treba nešto profesionalnije za firmu možda, uvek možete na sajtu pogledati i dosta napredniju verziju Loudtalks Mesh, koja se plaća (650) i koja je upravo pravljen za high end poslovne korisnike.

## SOFTWARE NEWSFLASH

► Na neimenovanom Ruskom sajtu su se pojavili skrinšotovi Internet Explorera 9. Što i ne bi bilo mnogo bitno, da dotični IE9 ne podseća koliko podseća na Google Chrome. A podseća poprilično. Od samog Address/Search bara do ikonice po uglovima. Sada ostaje samo da sačekamo da se IE9 pojavi zvanično i uporedimo sa tada aktuelnim Google Chromeom.



► A i novi Firefox je dogurao do verzije 4, ali u beta maniru. Tako je novi FireFox najzad zagaio na teren hardverske akceleracije, ali je ta opcija po defaultu isključena. Jedna od zanimljivijih mogućnosti novog Firefoxa je da pusti korisnika da strpa sve tabove u setove kojima će dosta jednostavnije da barata dok koristi sam brauzer. A ta mogućnost se zove Panorama (kodnog imena Tab Can-





# SUPER TINTIN FOR MSN

## MSN video/audio snimač

Iz nekog ste razloga rešili da snimate webcam sadržaj vašeg MSN klijenta, a ne znate kako. Pa Super Tintin je možda rešenje za vaše probleme.

Iako postoji fer broj programa za snimanje vašeg rada na računaru, SuperTintin je koncentrisan samo na MSN. Instalacija je kratka, a pokretanje programa brzo. U trial verziji, snimanje je ograničeno na 5 minuta. Što je uglavnom dovoljno.

**Iako postoji fer broj programa za snimanje vašeg rada na računaru, SuperTintin je koncentrisan samo na MSN.**

Interfejs je najminimalniji mogući, a realno, ni nema mnogo opcija. Uglavnom se svodi na pritiskanje snimanja i gašenje istog. Eventualno možete birati da li želite da snimate samo audio ili video ili oba. I da li želite svoju kameru, tuđu, obe u isto vreme, PiP i slična podešavanja. U gornjem delu programa vidite koliko je strimova trenutno dostupno u vašem MSN klijentu. I vidite takođe da li su audio ili video (lokalni ili remote).

**Eventualno možete birati da li želite da snimate samo audio ili video ili oba. I da li želite svoju kameru, tuđu, obe u isto vreme, PiP i slična podešavanja.**

Proces snimanja je kao što smo rekli super jednostavan, jedan klik i snima, još jedan klik i snimanje prestaje. Izlazni fajlovi su istog kvaliteta kao vaš feed, tj. kako vidite na MSN, tako će i ispasti. A ne mislimo na risajzovanje videoa, već da Tintin snima originalni feed, a ne kao što to rade ostali snimači, snima veštački dešavanja na desktopu. Upravo zato, zauzeće memorije i resursa je minimalno, a snimak je normalnog kvaliteta (veličine u mb i u .AVI formatu) koji u stvari zavisi samo od dolaznog signala tj. vašeg webcama ili tuđeg.

Snimci se automatski čuvaju u predodređenom folderu, a i to možete promeniti. Ipak, bilo kakav drugi uticaj na snimak, kao što je enkodovanje i slično, ne možete imati. Za to će vam trebati program za obradu video materijala (Premier, Vegas itd...). Eventualno, pre snimanja možete izabrati bitražu i veličinu snimak u pikselima. Kada ste snimili, i kliknete na dugme da pogledate vašeg webcama delo, snimak se otvara u vašem default plejeru, npr. BS Player, KM Player ili koji već koristite.

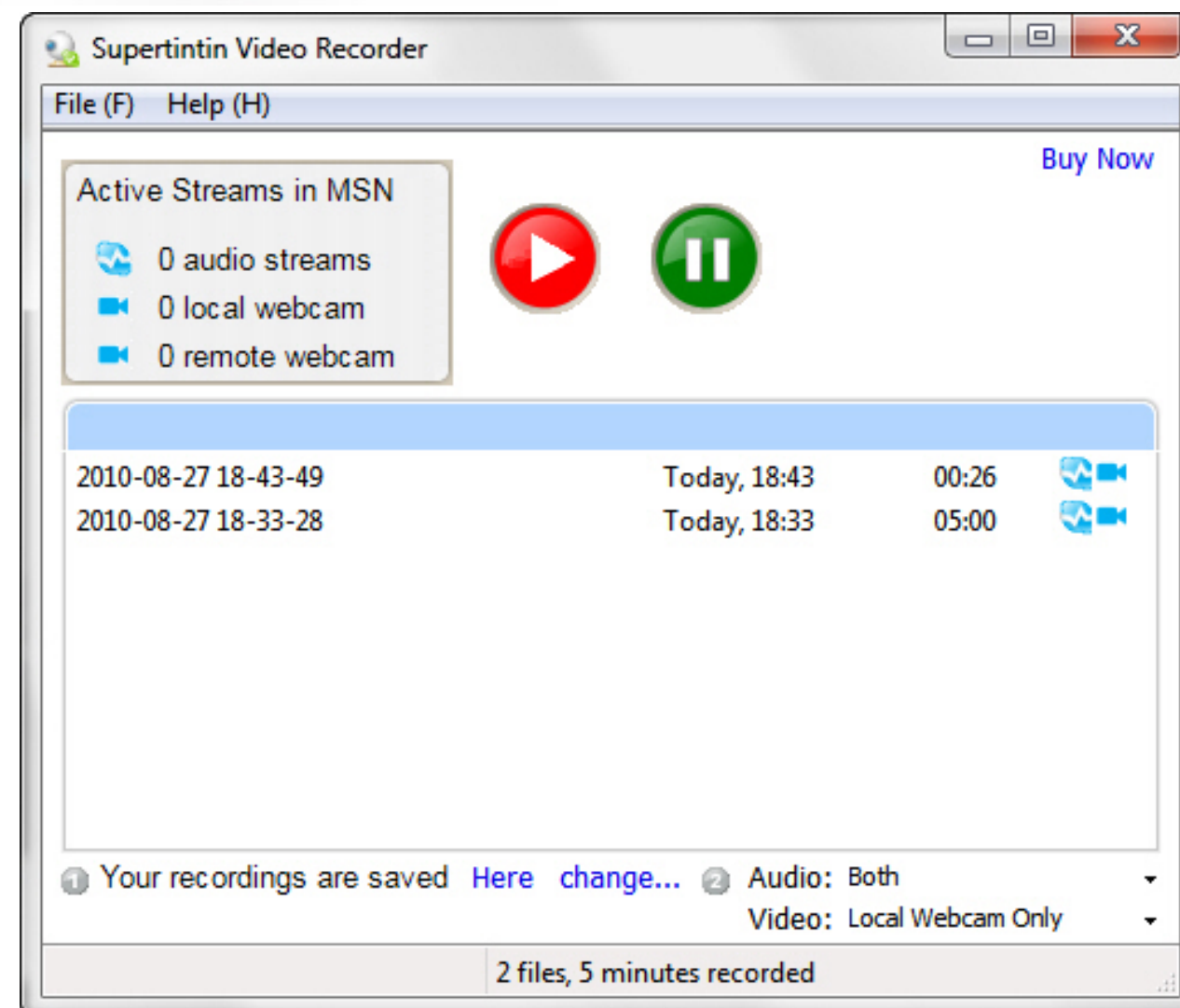
Koristan program, nažalost malo skup (29.95\$), Super Tintin stavljamo u onu klasu programa za koje bismo želeli da su besplatni. Ovako.



Verzija:  
**1.2.0.1**

Tip softvera:  
**Shareware**

Kontakt:  
**www.supertintin.com**



## SOFTWARE NEWSFLASH

dy). Takođe će biti dostupno i sinhronizovanje bookmarkova i passworda.

► Pet godina intezivnog razvoja OpenSolaris platforme će izgleda postati uzaludno uskoro. Naime, Od kada je Oracle kupio Sun, prećutno je stavio do znanja da im OpenSolaris nije na listi prioriteta. Da bude gore, čovek koje je 4 godine radio



na OpenSolarisu – Stiv Steljon je poslao memorandum glavešinama o poziciji i trenutnom stanju ove platforme u Oracle/Sun univerzumu. Nažalost, niko nije ni na to odgovorio. Sada je najverovatnije ostalo samo da sačekamo zvanično obaveštenje o budućnosti OpenSolarisa ako ga uopšte bude bilo.



► Iz Majkrosofta poručuju da će Office za Mac 2011 izaći najverovatnije u oktobru ove godine. Cene različitih paketa su – Student i Home, koji će imati pravo samo na jednu instalaciju – 90e, Family Pack, koji dozvoljava 3 instalacije – 110e, Business 190e za jednu instalaciju ili 240e za dve instalacije.





WWW.SPEED-INDUSTRY.COM



emulation/retro games  
next-gen/anime community

EMUGLX

www.emuglx.org



**PLAY! ZINE** Povezivanje kućnog bioskopa i plazme

HOME TEKSTOVİ BLOKOVİ FORUM VIDEO KONTAKT

U početku je to bilo samo... **< METRO 2033 >**

**PREUZMI PLAY!**

**PRATITE NAS**

**STARI BROJEVI**

**PREJAVI SE!**

**EMUGLX**

**VESTI**

**REVIEWS**

**HARDWARE**

© 2004-2010 PLAY! ZINE. Sva prava zadržana. Sadržaj ove stranice ne može biti reprodovodan bez izdavanja odgovarajućeg dopuštenja.



# DOWNLOAD ↓

K-Lite Mega 6.3.0

<http://bit.ly/154qYM>

Mozilla Thunderbird 3.1.3

<http://bit.ly/druobM>

YouTube MP3 Converter 2.0.6.8

<http://bit.ly/9qgccE>

Second life 2.1.1.208043

<http://bit.ly/cgUcNv>

Facebook Share Button 0.1

<http://bit.ly/cJsntG>

YouTube Grabber + Accelerator 3.3

<http://bit.ly/cgGpoq>

Media Player Classic Home Cinema 1.4.2499

<http://bit.ly/aXaWE>

AVS Video Converter 7.0.1.449

<http://bit.ly/8XsT3e>

Mozilla FireFox 3.6.9

[www.mozilla.com](http://www.mozilla.com)

Foxit Reader 4.1

<http://bit.ly/CtaPl>

Ccleaner 2.35.1223

[www.piriform.com](http://www.piriform.com)

FastStone Capture 6.7

<http://bit.ly/3C6P8k>

www.tech-industry.com

\*Zbog dužine pojedinih linkova Play! Magazin koristi <http://Bit.Ly> servis za skraćivanje linkova koji se pokazao kao najčešći izbor među Internet korisnicima zbog direktne saradnje sa Twitterom.

Redakcija Play! Magazina garantuje da su sve Internet adrese u trenutku izlaska broja bezbedne.





Lanac specijalizovanih radnji  
za prodaju igara, konzola  
i prateće igračke opreme.

#### Games Dečanska

Dečanska 12,  
(kod Doma sindikata)  
11000 Beograd  
[t] 011/3345 062  
[e] decanska@game-s.co.rs

#### GameS Novi Sad

TC "Sad Novi Bazaar"  
Bul. Mihajla Pupina 1  
21000 Novi Sad  
[t] 021/521 357  
[e] bazaar@game-s.co.rs

#### GameS Delta City

TC Delta City  
Jurija Gagarina 16  
11070 Novi Beograd  
[t] 011/3129 552  
[e] city@game-s.co.rs

#### GameS UŠĆE

USCE Shopping Center  
Bulevar Mihajla Pupina 4  
11070 Novi Beograd  
[t] 011/285 4408  
[e] usce@game-s.co.rs

#### GameS Niš

TC "Merkator"  
Vizantijski Bulevar 1  
18000 Niš  
[t] 018/204 777  
[e] nis@game-s.co.rs

**PC**

NINTENDO DS

**Wii**

  
XBOX 360

Zvanični distributer  
za Srbiju



PlayStation.2

PSP

PS3

 **steelseries**  
professional gaming gear

**ATOMIC**  
ACCESSORIES

XBOX 360™ © Microsoft Corporation. Nintendo, Nintendo DS™ i Wii™ © Nintendo.  
Playstation 2, Playstation Portable i Playstation 3 su robne marke kompanije Sony.